

Nº 46 • NOVIEMBRE 2004 • 6,00 €

PlayStation®2

Revista Oficial - España

¡DESCUBRE LA NUEVA PS2!

TAMAÑO REAL



Analizamos en exclusiva...



Tuning en estado puro

y además TOKYO GAME SHOW 2004, AVANCE EXCLUSIVO DE GTA SAN ANDREAS...



CALL OF DUTY FINEST HOUR

Te contamos todo sobre el esperado shooter de Activision

GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL OUTBREAK

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

GRUPO ZETA



Si eres joven

¡MÓJATE!



26 ¿Tienes Planes?
www.clubveinte.com
902 24 24 24

Tú también puedes ayudar a salvar vidas

¿Quién dice que los jóvenes no se mueven por los demás? Si tienes menos de 26 años solicita ya tu **tarjeta 4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola, es gratis,** y participa en un gran proyecto: adquirir 17 centros de emergencia para que Cruz Roja pueda llegar más rápido, a más gente y en mejores condiciones en casos de emergencias.

No te cuesta nada y es así de fácil:

1. Solicítala en cualquier oficina de Santander Central Hispano, del 27 de septiembre al 31 de octubre.
2. Unos días después llegará a tu domicilio.
3. Entra en www.cocacola.es y date de alta y participa en un montón de promociones.

ES EL MOMENTO DE DARLE MÁS SABOR A TU VIDA

Por cada tarjeta contratada, **Santander Central Hispano aportará 3 €** hasta conseguir el importe necesario para que Cruz Roja adquiera 17 centros de emergencias.

* Esta campaña tiene como objetivo adquirir 17 centros sanitarios para emergencias, de acuerdo con las bases depositadas ante notario y disponibles en www.clubveinte.com
Su duración es desde el 27 de septiembre hasta el 31 de octubre de 2004.



NO CUESTA NADA

Recuerda, es tan sencillo como acercarte a cualquiera de nuestras sucursales y solicitarla. **Sin ningún coste para ti**. Con este pequeño gesto conseguirás algo muy grande.



Disfruta de todas las ventajas del Club 20 de Santander Central Hispano.
Entra en www.clubveinte.com

Cruz Roja Española

Santander Central Hispano
El Valor de las Ideas

PlayStation®2
Revista Oficial - España

www.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Javier Bautista**, **Natalia Muñoz**, **Á. Jiménez**, **Isabel Garrido** (DVD), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI



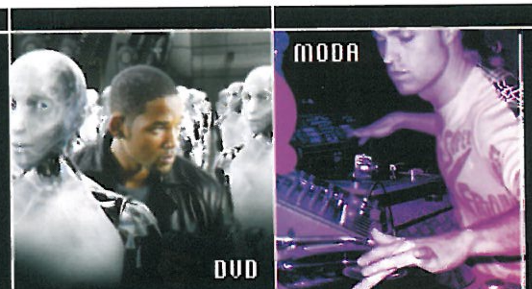
EDITORIAL

¡NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 EN EXCLUSIVA!

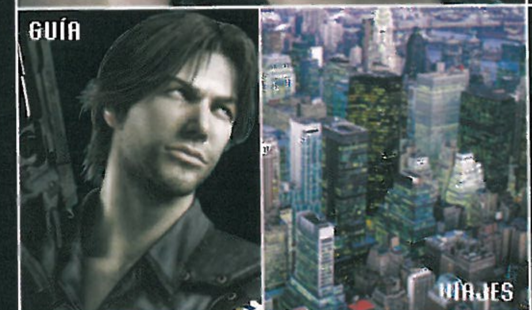
Este mes os espera un número muy especial, no sólo por las fechas en las que nos encontramos, el aluvión de novedades comienza a ser insostenible, sino por las tres grandes sorpresas que os esperan en estas páginas. La primera de ellas es el título que ilustra nuestra portada, Need For Speed Underground 2, la esperada secuela del juego más sorprendente del pasado año analizado en rigurosa exclusiva mundial para todos vosotros y con todo lujo de detalles. En segundo lugar y ocupando también un merecido espacio junto a la genial creación de EA Games os presentamos la nueva, sorprendente y estilizada PlayStation 2, un 75 por ciento más pequeña y más equipada que su antecesora. Cuándo veáis el tamaño real de la consola, os frotaréis los ojos. Una oferta realmente increíble y tentadora que se convertirá en realidad a partir del próximo 1 de noviembre y al precio de 149 Euros. Como gran sorpresa final y homenaje antes de su esperado lanzamiento en todo el planeta, hemos querido ser los primeros y únicos en mostraros las primeras pantallas reales de su majestad Grand Theft Auto San Andreas en el más completo avance del juego de Rockstar jamás publicado. También hemos sido ser partícipes de la edición 2004 del Tokyo Game Show y nos hemos traído bajo el brazo las novedades más sorprendentes que allí se dieron cita. Pero esto es sólo una mínima parte de lo que os espera, así que para «descansar» de tanta información, nada mejor que relajarse con unas partiditas a las demos jugables de Pro Evolution Soccer 4 y KillZone.

MARCOS GARCÍA
Director







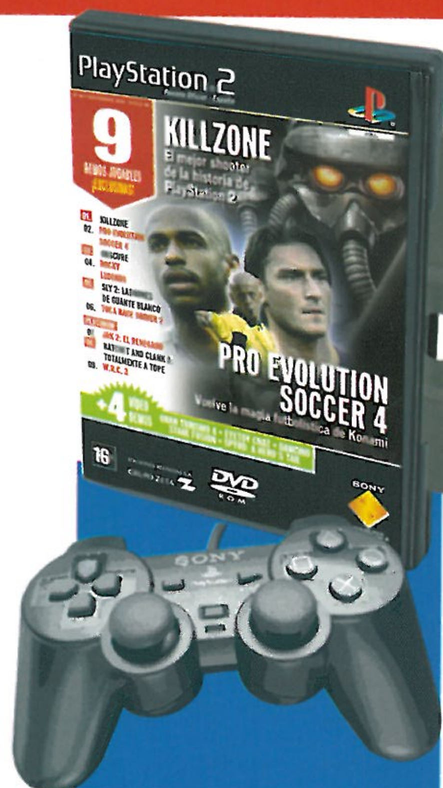






DVD-DEMO [46]

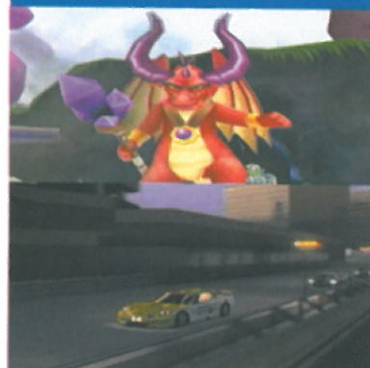
Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



4 VIDEO DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

- SPYRO: A HERO'S TAIL
- GRAN TURISMO 4
- EYE TOY CHAT 2
- DANCING STAGE FUSION



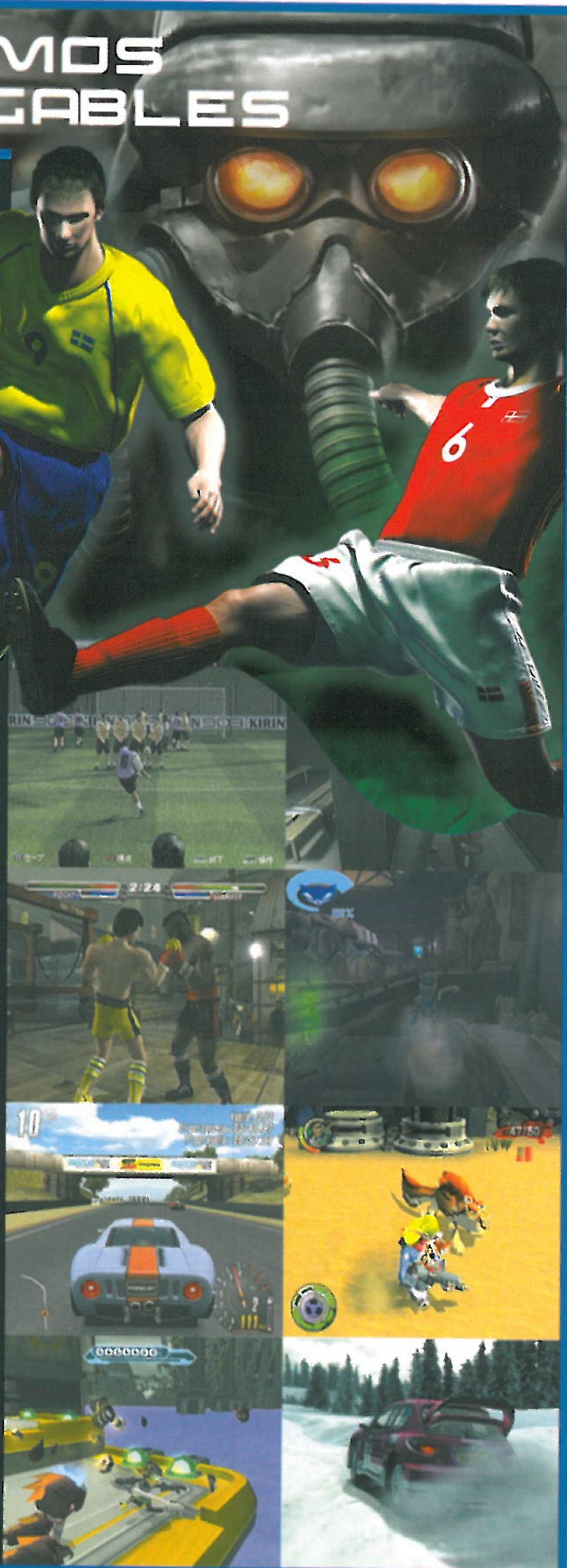


9 DEMOS JUGABLES



IMPORTANTE

DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM



SING STAR PARTY

¡Vas a ser una Rock & Roll Star!

El fenómeno del *karaoke* no es ninguna novedad, sino que se lo pregunten a los japoneses y a los miles y miles de «afectados» que ha ido dejando *SingStar* a su paso por nuestras fronteras. La acogida ha sido tan buena entre los usuarios de **PS2** que **Sony C.E.** no ha esperado mucho para lanzar al mercado un segundo volumen plagado de éxitos legendarios y de rabiosa actualidad. La mayor parte de los intérpretes, para suerte del público patrio, son de aquí con sus canciones más conocidas cantadas en castellano. Alejandro Sanz, La Oreja de Van Gogh o el mismísimo Bustamante son algunos de los elegidos, sin olvidarse de grupos fuera de nuestras fronteras y clásicos de la talla de *Every Breath You Take*, de Sting.



La Oreja de Van Gogh, habituales de SingStar

ARTISTA	CANCIÓN
ALEJANDRO SANZ	NO ES LO MISMO
REVOLVER	TAN SÓLO AMOR
CAFE QUIJANO	LOLA
ROSER	QUIERO BESARTE
PRESUNTOS IMPLICADOS	COMO HEMOS CAMBIADO
SEGURIDAD SOCIAL	CHIQUILLA
ALEX UBAGO	SIN MIEDO A NADA
DUNCAN DHU	EN ALGÚN LUGAR
M CLAN	CAROLINA
FANGORIA	RETORCIENDO PALABRAS
JARABE DE PALO	YIN-YANG
FRAN PEREA	UNO MÁS UNO SON SIETE
MÜRFILA	LOKO
LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
MIGUEL BOSÉ	AMANTE BANDIDO
MARTA SANCHEZ	DESESPERADA
JUANES	ES POR TI
COTI	OTRA VEZ
MIGUEL RÍOS	BIENVENIDOS
NINO BRAVO	UN BESO Y UNA FLOR
KETAMA	TÚ VOLVERÁS
NACHA POP	CHICA DE AYER
DAVID BISBAL	AVE MARÍA
BUSTAMANTE	DOS HOMBRES Y UN DESTINO
THE POLICE	EVERY BREATH YOU TAKE
SONNY & CHER	I GOT YOU BABE
PINK	JUST LIKE A PILL
BUGGLES	VIDEO KILLED THE RADIO STAR
THE FOUNDATIONS	BUILD ME UP BUTTER CUP
ELTON JOHN & KIKI	DON'T GO BREAKING MY HEART

GOLDENEYE
AGENTE CORRUPTO

El espía que se dejó seducir por el lado oscuro

La franquicia de *GoldenEye* es ya todo un clásico. Sin embargo, **EA Games** ha querido darle una vuelta de tuerca y esta vez nos propone encarnar a un «agente 00» reclutado por *Goldfinger*. Así que no tardaremos mucho en vernos sumergidos en una aventura en la que nuestro villano medirá sus fuerzas con Oddjob, Scaramanga o Pussy Galore. Todo en un intenso viaje por lugares típicos de las películas de Bond, desde los alpes suizos, hasta Hong Kong. El juego cuenta también con un divertido modo multijugador a pantalla partida y, por supuesto, On-line.



Sony rediseña la consola nº 1 del mundo, dotándola de un look mucho más estilizado

MENOR TAMAÑO MÁS



¡A LA VENTA A PARTIR DEL 1 DE NOVIEMBRE!

Su nombre técnico es **SCPH-70000 CB**, pero muchos la han bautizado ya como «PlayStation Two». Al igual que hizo en el pasado con la primera **PlayStation** (reencarnada en la diminuta **PSone**), **Sony** ha rediseñado **PS2** hasta convertirla en la estilizada maravilla que tenéis ante vuestros ojos. El volumen interno se ha reducido en un 75%, pesa la mitad y su grosor ha disminuido hasta 2,8 cm. (frente a los 7,8 del modelo estándar). Además, los brillantes ingenieros de **Sony** han ido mucho más allá: le han añadido de serie el puerto *Ethernet* para jugar con On-line, sin necesidad de accesorios. Por lo demás, el precio (149 Euros) y el resto de prestaciones de la máquina se mantienen. A partir del 1 de noviembre, la nueva **PS2** compartirá espacio en las tiendas con el modelo antiguo, hasta su progresiva desaparición. ¿Tu **PlayStation 2** comienza a renquear? Quizá sea el momento de una «Operación Renove».



Igual que sucede con PSone, la nueva PS2 utiliza una fuente externa de alimentación (por aquello de ahorrar espacio). La instantánea de abajo muestra cómo ha desaparecido el ventilador y se han conservado las mismas salidas AV Multi Out y Óptica Digital



CARÁCTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nombre del Producto	PlayStation®2 «Charcoal Black»
Código del Producto	SCPH-70000 CB
Dimensiones	230 mm (largo) 28 mm (alto) 152 mm (fondo)
Peso	Aproximadamente 900g
Formatos compatibles	Formato PlayStation® CD-ROM Formato PlayStation®2 CD-ROM Formato PlayStation®2 DVD-ROM Audio CD DVD-Video* DVD-RW (modo VR) * El término "DVD-Vídeo" se refiere a DVD-R, DVD-RW (Modo Video), DVD+R y discos DVD+RW .
Interfaces	Puerto de mando x 2 Ranura para MEMORY CARD x 2 Conector USB x 2 Conector NETWORK x 1 Conector DC IN 8.5V x 1 Conector AV MULTI OUT x 1 Conector DIGITAL OUT_OPTICAL x 1
Incluido	Consola PlayStation®2 x 1 Mando Analógico DUALSHOCK®2 x 1 AV Cable (integrado audio/video) x 1 Fuente de alimentación x 1 Cable de corriente AC x 1





UN NUEVO MULTITAP

El nuevo diseño de **PS2** le hace incompatible con el *Multitap* comercializado hasta ahora. Para remediarlo, **Sony** va a poner a la venta un nuevo *multitap*, más pequeño y compatible con ambos modelos.



Tamaño Real

EL SOPORTE, INDISPENSABLE

Aunque aguanta perfectamente de pie, el menor peso de la nueva **PS2** la hace más inestable que su antecesora ante un repentino tirón del *pad*. Con este elegante soporte podrás solventar este problema.



PRESTACIONES

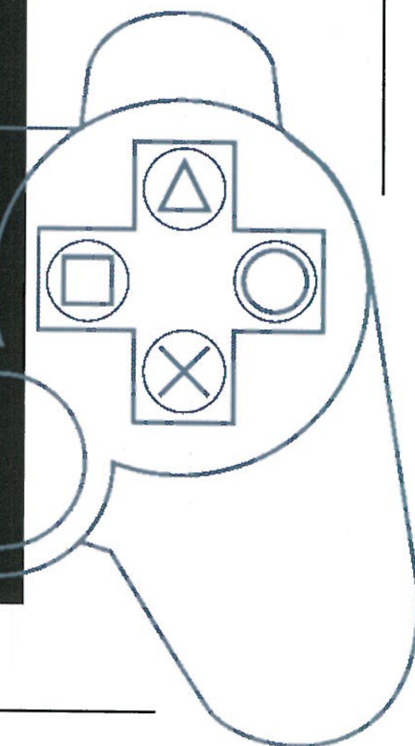
¿PSTWO?

Oficialmente, el nombre de la consola sigue siendo PlayStation 2. Pero el minúsculo triángulo impreso en una de las esquinas de la caja (donde se lee claramente la palabra Two) ha animado a muchos usuarios y medios especializados a bautizar a la máquina como PStwo

■ Esta imaginaria línea azul muestra la ubicación de la unidad CD/DVD dentro de la nueva PlayStation 2.

■ Aquí tienes una foto a tamaño real del nuevo diseño de PS2. Compárala con el mando y ponte a llorar...

PS2
PlayStation 2
SONY



LA TIENDA Nº 100 DE CENTRO MAIL

La cadena nacional más importante de venta de *software* y *hardware* de entretenimiento, **CentroMAIL**, marca bajo la que **Engine Technology S.L.** actúa en España, inauguró el pasado día 7 de octubre su tienda número 100, situada en el Centro Comercial Plaza Norte 2, en San Sebastián de los Reyes, Madrid. Pablo Crespo, Director General de **CentroMAIL** declaró «Estamos muy contentos por haber alcanzado esta cifra mágica de 100 tiendas».





COLD FEAR

Ubi Soft se adentra en el Survival Horror



Tom Hansen se enfrentará a los elementos y a una tripulación dispuesta a terminar con él

Un guardacostas estadounidense, Tom Hansen, es enviado al Mar de Bering a investigar un misterioso ballenero ruso a la deriva. Cuando llega al barco, se encontrará con un recibimiento poco amistoso, los sustos se sucederán y los combates serán inevitables en medio de un mar embravecido. Esta es la tarjeta de presentación del último proyecto de **Darkworks**, una compañía de desarrollo francesa que se dio a conocer en todo el mundo, con el cuarto capítulo de la saga *Alone In The Dark*.

RESULTADOS CONCURSOS

SPIDER-MAN 2
Ganadores de 1 juego y 1 cómic:
- Diego García Sarabia (SEVILLA)
- Emilio Sánchez Vázquez (LA CORUÑA)
- Zubianco Slava (ALMERIA)
- Manuel Barona Murgui (VALENCIA)
- A. Miguel Melian García (Las Palmas G. C.)
- Francisco Martínez Basauri (CASTELLÓN)
- Antonio Plata Guerra (CÁCERES)
- Roberto Ramírez Sanz (MADRID)
- Santiago Calvo Vitales (BARCELONA)
- Víctor Martín Bartual (VALENCIA)

Ganadores de 1 juego:
- Yamileth Mejías Salazar (NAVARRA)
- Clara Belén Moya Serrano (CIUDAD REAL)
- Antonio Carballo Rodríguez (ASTURIAS)
- Juan Blázquez Arroyo (SEVILLA)
- Ángela Silveria Ponte (CÓRDOBA)

.HACK MUTATION 2
- Yeray Domingo Rodríguez (Las Palmas G.C.)
- Jesús Torres Torrontera (CÓRDOBA)
- Miguel Ángel Heras Alonso (TOLEDO)
- Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
- Alfonso González Prieto (VALENCIA)
- Sandra Toledo Martín (BARCELONA)
- Paco Martínez Estebe (ALICANTE)
- Santiago Durán García (MADRID)
- Francisco José Pérez Sánchez (TOLEDO)
- Víctor Riba Andréu (PONTEVEDRA)
- Gonzalo Laguarda Pozo (CÓRDOBA)
- David Castelo Alfonsín (PONTEVEDRA)
- Borja Outerelo Gamarra (MADRID)
- Javier Toyos Texeira (ASTURIAS)
- David Serrano Gil (MADRID)



El ganador español de PES 3

LIGA PES

Estuvimos en la final nacional

El 25 de septiembre **Konami** y Torneos On-line organizaron la primera final a nivel nacional de *Pro Evolution Soccer 3*, en la Fnac de Barcelona. El evento fue igual de abrumador que la rivalidad entre los mejores jugadores de España. Pero como siempre, sólo puede quedar uno y fue Blázquez de Madrid el que se llevó el gato al agua, con un premio que consistía en una consola, videojuegos, una camiseta de *PES* y el viaje a Saint Paul de Vence (Francia) para participar en la gran final europea. Desde estas páginas deseamos toda la suerte al representante de nuestro país para que podamos cantar el alirón por su triunfo y la próxima aparición de *PES 4*.

CLUB 20

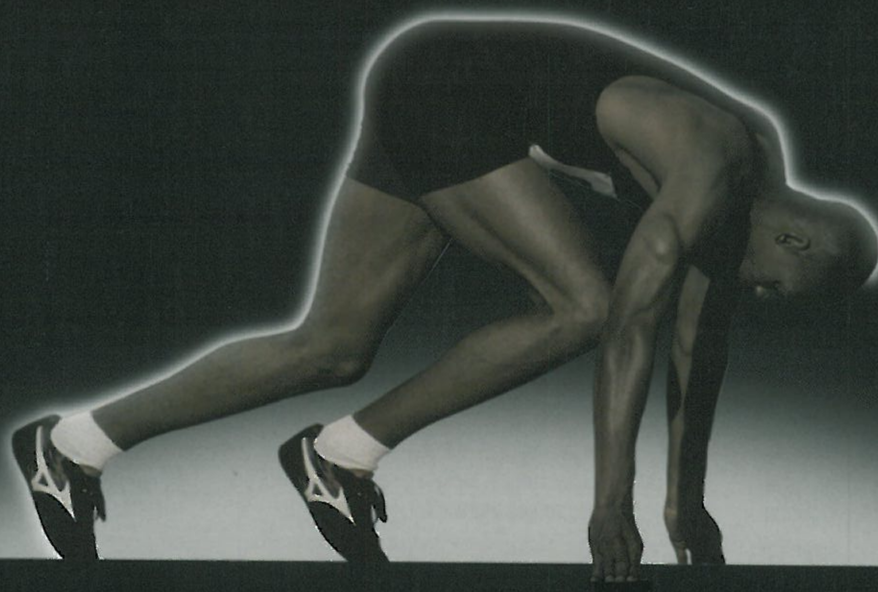
Apúntate y ayuda a la Cruz Roja con el banco Santander Central Hispano

El banco Santander Central Hispano lanzó el día 24 de septiembre una campaña de *marketing* social junto con Cruz Roja. La finalidad de esta campaña es adquirir 17 centros de emergencias para que Cruz Roja Española pueda desarrollar más eficientemente su labor en este tipo de situaciones. Por ello, por cada nómina domiciliada durante el mes de octubre, Santander Central Hispano donará a cruz roja 50¤, hasta alcanzar 1.000.000 ¤, el importe necesario para las 17 unidades. Los jóvenes que no tienen acceso a una nómina también pueden aportar su «granito de arena» ya que al contratar (totalmente gratis) una tarjeta *4B MasterCard El Movimiento Coca-Cola* en cualquier sucursal de Santander Central Hispano, el banco aportará 3 Euros más al proyecto durante el periodo de la campaña. La tarjeta es gratuita hasta los 26 años, y sirve para hacer compras en establecimientos de todo el mundo, sacar dinero en miles de cajeros, recargar el móvil, etc.



NISSAN ALMERA.
TODO DEPORTIVIDAD.





ALMERA

5 PRIMERAS CUOTAS GRATIS EN FINANCIACIONES A 72 MESES, SIN ENTRADA, T.A.E. 6,22%**

ALMERA LINE UP 3P 98 CV

12.300*€

PLAN PREVER INCLUIDO

Es difícil definir el espíritu deportivo. Puedes hablar de llantas de aleación de 16", climatizador, Radio CD, mandos en volante, 6 altavoces, ordenador de a bordo, volante de piel perforada, alerones y faldones color carrocería, cristales tintados, ABS Y 4 airbags. Y sin embargo siempre queda algo que no se puede expresar con palabras.

GARANTÍA 3+2 AÑOS
NISSAN ASSISTANCE

902 19 79 05
www.nissan.es



SHIFT_expectations



*PVP Recomendado (Incluye IVA, Impuesto de Matriculación, Transporte, Nissan Assistance, Campaña Promocional, Plan Prever). 3 años de garantía ó 100.000 Km + 2 años opcionales de extensión con kilometraje ilimitado, 3 años de asistencia en carretera (Nissan Assistance)+ 2 años opcionales. Precios válidos para Península y Baleares y unidades en stock hasta el 30 de Noviembre de 2004. Condiciones para flotas y autónomos dirigirse a su concesionario Nissan. Consumo (l/100 km): Urbano: 8,6; extraurbano: 5,5; mixto: 6,7. Emisiones de CO_2 (g/Km) 160. ** Oferta Accordia España, S.A. E.F.C. aplicable a particulares, autónomos y empresas no flotistas que adquieran un máximo de dos vehículos en stock. Válida en Península y Baleares hasta el 30 de Noviembre de 2004 para toda la gama Almera en todas sus versiones. T.Nominal 8,25% Comisión de apertura 2,3%. Cuotas regaladas por NMESA. R.B.E. nº 2403/04. Lubricantes de motor formulados en exclusiva para Nissan de marca Motiber.

LUCES, CÁMARA Y... DIVERSIÓN

EyeToy

La cámara EyeToy ya es la reina de fiestas de amiguetes y reuniones familiares

SONY

EYETOY PLAY 2

La tecnología creada por **London Studio**, equipo de desarrollo interno de **Sony C.E.** va afianzando su posición en el mercado. Ya son muchos grupos de «coleguillas» y familias los que han descubierto que con *EyeToy* además de divertirse pueden mantenerse en forma como nunca antes lo habían hecho, los tiempos de los juegos de mesa son historia. En Europa se han vendido más de 1 millón de unidades de *EyeToy Play*, el primer juego que explotaba las posibilidades de la cámara USB para **PlayStation 2**. Ante semejante éxito abrumador, **London Studio** vuelve a tirarse a la piscina con un título que atesora 12 minijuegos dispuestos a desatar la locura en nuestras casas. Se han mejorado algunos de los conceptos de la entrega anterior, como ocurre con el juego de boxeo, «Noquear» o el de baile, «Al Ritmo». Los gráficos se han depurado y la detección es mucho mejor. Pero sobre todo destaca la incorporación de nuevas ideas como *Bricolage*, *Mr. Chef* o el *Ping Pong* entre otros. Además, algunos se dividen a su vez en subjuegos. A la oferta lúdica de ***EyeToy Play 2***, hay que sumar la opción denominada «Zona de Juegos», en la que **London Studio** ha incluido los últimos experimentos que ha estado probando con el artilugio y con los que podremos explorar algunas de las posibilidades que no tardarán mucho en formar parte de algún lanzamiento no muy lejano. Ya dentro de los «Extras», ***EyeToy Play 2*** nos permite utilizar la cámara como un sistema de vigilancia para guardar nuestra habitación de cualquier intruso. Incluso se puede grabar un mensaje de 10 segundos para enviar a otros usuarios, eso sí, teniendo en cuenta que ocupará 1.230 KB en la tarjeta de memoria. Si esto es el presente, ¿qué nos puede deparar la *EyeToy* en un futuro próximo?

EXTRAS

Usa la cámara Eye Toy para vigilar tu habitación. Podrás detectar intrusos ya sea con el movimiento o el sonido, y activar un mensaje pregrabado. O grabar fotos en el modo sigilo para ver quién ha estado espiando sin permiso.



A DIVERTIRSE

Un total de 12 minijuegos componen la lista de *EyeToy Play 2*. Pueden participar de 1 a 4 jugadores colocando su rostro en los pequeños y simpáticos personajillos que presentan las pruebas y salen después en el podio. Los juegos abarcan desde el género deportivo al espionaje táctico de infiltración, como ocurre con «Agente Secreto», aquí el jugador tiene que evitar ser detectado por una serie de focos mientras recoge pistas, abre puertas y finalmente consigue salir de la cárcel. Otra prueba muy divertida es el *Ping Pong*, realmente espectacular y en el que se consigue dar unos efectos increíbles a la bola. Ya en el terreno musical, encontramos el hermano gemelo de *Guitar Freaks* para *EyeToy*, llamado «Guitarra».



MONOESCALADA

HOME RUN

NOQUEAR

MR. CHEF

AGENTE SECRETO

SEGA

SEGA SUPERSTARS

Sega ha sido una de las primeras compañías en decidirse a sacar provecho del éxito de *EyeToy*. Su desembarco viene avalado por una avalancha de títulos clásicos dentro de su catálogo (un total de 12) que van a causar sensación entre los «jugones» más nostálgicos. *Virtua Fighter, Sonic The Hedgehog, Virtua Striker, Crazy Taxi, The House Of The Dead, Nights, Space Channel 5, Chu Chu Rocket, Puyo Pop Fever, Samba De Amigo, Billy Hatcher* y *Super Monkey Ball* son los 12 juegos que conforman ***Sega SuperStars***. Este título, junto *EyeToy Play 2* es uno de los que mejor aprovecha, además innovando, las capacidades de la cámara, incluso gracias al carisma de los juegos representados puede convertirse en el más divertido para muchos seguidores de la compañía japonesa, que vieron cómo desaparecía del mercado del *hardware*.

JARDÍN DEL CHAOS

Además de la sección de juegos, *Sega SuperStars* tiene reservada una simpática sorpresa llamada «Jardín del Chaos». Es una especie de *Tamagotchi*, cuyos protagonistas son los *Chaos*. Acaricia el huevo y dale calor para que nazca una criaturilla adorable. Después, tan sólo tienes que mimarla y comprarle regalitos en el mercado negro para que sea feliz.



NUEVOS CLÁSICOS

¿Habías imaginado alguna vez que podrías darle lo suyo a Akira de *Virtua Fighter* con tus propias manos? Pues ahora puedes hacerlo con *Sega SuperStars*, lo último para *EyeToy* con 12 juegos basados en títulos clásicos de Sega. Baila, corre, salta y vuela con uno de los títulos más originales de este año. Atentos a la prueba de *Puyo Pop Fever*, es divertidísima.

OTROS TÍTULOS COMPATIBLES

Cada vez son más las compañías que se están animando a incluir opciones en las que se puede utilizar la cámara. *Esto Es Fútbol 2005* es el primer simulador futbolístico que permite colocar el rostro del usuario en un jugador virtual. Un camino parecido sigue *Los Urbz*, el útimo título para consola de **Electronic Arts** sobre el universo de *Los Sims*. En una categoría más cercana a las aplicaciones se encuentra *EyeToy Chat*, para utilizar **PlayStation 2** como un vídeo teléfono, «chatear» con los amigos e incluso jugar al ajedrez o al típico juego de «Hundir la flota» o a las damas.





KONAMI

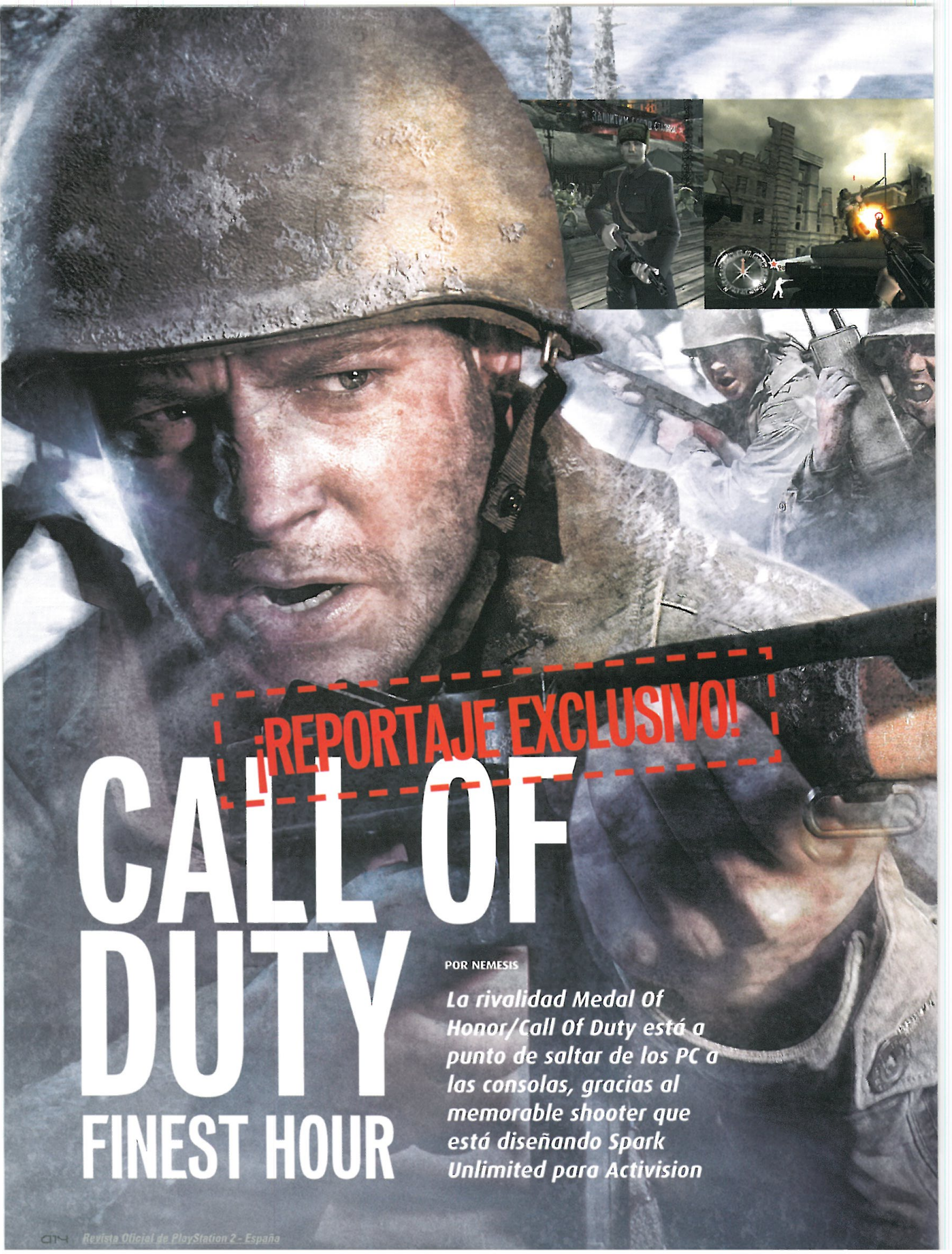
U-MOVE SUPERSPORTS

Konami también ha querido subirse al carro del éxito de *EyeToy*. Sin embargo no lo ha hecho aprovechándose de sus franquicias. Que levante la mano el que no tenga curiosidad por haber visto un *Pro Evolution Soccer*, una versión de *Silent Hill*, de *Metal Gear Solid* o cualquier *Bemani* a través de la lente de *EyeToy*. En su lugar nos encontraremos con un ramillete de divertidas pruebas deportivas. La mayoría se centra en el deporte rey, 10 de las 15 para ser exactos. El resto se inspiran en el *rugby*, hípica, golf y hasta el *curling*. Para completar el título, **Konami** ha incluido como curiosidad una opción llamada «Estudio Artístico» para que veamos lo que han estado investigando con la cámara USB de **Sony C.E.**



¡VIVA EL DEPORTE!

Un total de 15 pruebas deportivas conforman la lista de pruebas de *U-Move SuperSports*. Monta a caballo, batea, emula a Severiano Ballesteros o disfruta con las 10 pruebas diferentes sobre fútbol.



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

CALL OF DUTY
FINEST HOUR

POR NEMESIS

La rivalidad Medal Of Honor/Call Of Duty está a punto de saltar de los PC a las consolas, gracias al memorable shooter que está diseñando Spark Unlimited para Activision



Los comisarios políticos no toleran la cobardía ante la Madre Rusia. Cualquiera que ose dar marcha atrás recibirá un tiro en la cabeza

SEIS PERSONAJES EN TRES FRENTES

A lo largo del modo Historia de *Call Of Duty Finest Hour*, el jugador tomará el control de seis personajes diferentes: el soldado de infantería Sokolov, el conductor de tanques Badanov, la francotiradora Tanya Pavelovna (Rusia), el comando Edward Carlyle (Inglaterra) y los norteamericanos Charles Walker y Sam Rivers. La variedad de las misiones, dependiendo del personaje, es uno de los aspectos más novedosos de *Finest Hour* respecto a otros *shooters*.









MICHAEL GIACCHINO

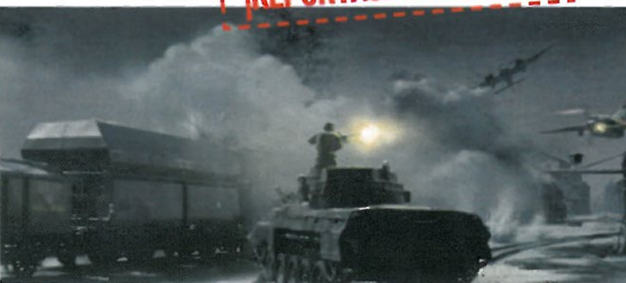
El compositor de los *Medal Of Honor* se ha pasado a las filas del «enemigo». Es el responsable de dar, con su música, el toque cinematográfico a *Call Of Duty*.



Lo primero, dejar bien claro que ***Call Of Duty Finest Hour*** es una creación totalmente exclusiva para consola, y no una conversión del multigalardonado *Call Of Duty* de PC. Bajo encargo de **Activision**, ***Finest Hour*** está siendo desarrollado por los californianos **Spark Unlimited**. Y no son precisamente unos novatos en esto de los *shooters* en primera persona, ya que esta nueva compañía ha sido fundada por antiguos componentes del equipo *Medal Of Honor* (firmaron desde *MOH Underground* a *Frontline* y *Allied Assault*). A lo largo de tres frentes (Países Bajos, Norte de África y Rusia) y en la piel de seis personajes, **Spark Unlimited** nos va a hacer revivir toda la tensión y el caos de la Segunda Guerra Mundial en un emocionante *shoot'em-up* que arranca con una de las batallas más cruentas del frente europeo: Stalingrado. Si *MOH Frontline* homenajeaba el desembarco de Normandía de *Salvar Al Soldado Ryan*, este *Call Of Duty* está claramente inspirado por *Enemigo A Las Puertas*. Al igual que en el filme de Jean-Jacques Annaud (una obra maestra que nadie debería perderse), atravesarás el Volga a bordo de una frágil barcaza para meterte de lleno en el infierno urbano de Stalingrado, con la única ayuda de un cargador lleno de balas. Tendrás que esperar a que tu compañero muera para poder utilizar su rifle, y lograr con ello una mínima posibilidad frente al Sexto Ejército alemán, dirigido por el General Von Paulus. Así arranca ***Call Of Duty Finest Hour***, con miles de soldados del ejército rojo cayendo como moscas ante las ametralladoras nazis, en un intento suicida por detener el avance alemán hacia los ricos campos petrolíferos del Caúcaso. Además del frente ruso, el *shooter* diseñado por Spark te permitirá recorrer el norte de África, bajo la personalidad de un comando británico especializado en sabotear instalaciones del Afrika Korps, o bien

«FINEST HOUR HA SIDO CREADO POR ANTIGUOS MIEMBROS DEL EQUPO MEDAL OF HONOR»

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!



LA PRESENTACIÓN EN LONDRES

El 27 de septiembre, Londres acogió la presentación europea de ***Call Of Duty Finest Hour***. Después de un sorprendente paseo por la ciudad a bordo de un autobús anfibio (que incluía navegar por el Támesis durante cerca de 20 minutos), encaminamos nuestros pasos hacia las *Cabinet War Rooms*, el bunker desde donde Churchill eludió los bombardeos nazis mientras dirigía el destino de Inglaterra. Allí, bajo tierra, pudimos jugar con ***Finest Hour***. Cada uno de los miembros de **Activision** iba caracterizado de soldado de la Segunda Guerra Mundial.







Remagen, Aachen, Stalingrado... Call Of Duty recrea un buen número de batallas reales





Cuando tu munición se agote, podrás recoger las armas de los enemigos caídos en combate



ACHTUNG PANZER!

Uno de los aspectos más novedosos de ***Call Of Duty Finest Hour*** frente a la saga *Medal Of Honor* es la posibilidad de pilotar distintos tanques en momentos puntuales del juego. Mediante un sistema de control bastante simple, podrás alternar el manejo de la ametralladora con el cañón, eligiendo entre una vista en primera persona (mucho más precisa) con otra exterior (bastante más *arcade*). Las divisiones *Panzer* (y su potente blindaje frontal) y las tropas alemanas armadas con los lanzagranadas *Panzershrek* serán tus principales quebraderos de cabeza mientras conduces estos gigantescos monstruos de acero.



formar parte del 761 Batallón de Carros del ejército norteamericano, compuesto exclusivamente por soldados afroamericanos, bajo el mando de Patton. Porque en ***Call Of Duty Finest Hour***, además de combatir a los alemanes casa por casa, colina por colina, se te brindará la oportunidad de conducir diversos carros blindados, enfrentándote de frente a las temibles divisiones *Panzer*. La posibilidad de pilotar vehículos es, junto a las misiones de infiltración, una de las muchas novedades que presenta ***Finest Hour*** respecto a la clásica mecánica *shooter* de *Medal Of Honor*. Poder encarnar hasta seis personajes, que muestran desde diferentes perspectivas el mismo conflicto bélico, permite a los creadores del juego incluir una mayor variedad de misiones y evitar con ello la monotonía habitual en la que suelen caer esta clase de títulos, sobre todo en las últimas fases. Al igual que hicieron cuando formaban parte del equipo creador de los *Medal Of Honor*, distintos componentes de **Spark Unlimited** viajaron a Rusia y Alemania para tomar fotos y escuchar los testimonios de veteranos de la contienda. Todo ello encaminado a reproducir el fragor de la batalla con el mayor realismo que el *hardware* de **PlayStation 2** pueda permitir. El sonido cumple una parte muy importante en ese aspecto. En el nivel de Stalingrado, uno de los tres que nos permitieron probar en la presentación en Londres, pudimos comprobarlo en nuestras propias carnes. Si un obus impactaba cerca de nuestra posi-

«PARTICIPA EN TRES DE LOS PRINCIPALES FRENTES DE LA 2ª G.M.»



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

STALINGRADO

Es el escenario donde arranca la acción de ***Call Of Duty Finest Hour***, con una ambientación claramente inspirada en *Enemigo A Las Puertas*, el memorable filme bélico de Jean-Jacques Annaud. Stalingrado, a orillas del Volga, se convirtió en un infierno y una tumba para cientos de miles de soldados de ambos bandos.

LA SOLEDAD DEL FRANCOTIRADOR

Entre las ruinas de Stalingrado se mueve sigilosamente Tanya Pavelovna, una de los mejores francotiradores del ejército rojo. Tendrás ocasion de comprobarlo en unas cuantas misiones, en las que primará tanto la puntería como pasar desapercibido.

LA CAÍDA DE AACHEN

Una de tus misiones en ***Call Of Duty Finest Hour*** será la de escoltar un cañón *Howitzer* de 155 mm. para destruir con él las defensas de Aachen, una de las primeras grandes ciudades alemanes en caer en manos del ejército aliado.

NORTE DE ÁFRICA

Bajo la piel del comando británico Edward Carlyle tendrás que desempeñar unas cuantas misiones de sabotaje que abrirán el camino a las tropas de Montgomery. Mucho cuidado con los Afrika Korps y procura no llamar la atención entre los civiles. Recuerda que trabajas en territorio ocupado y cualquiera podría delatar tu posición.

ción, se hacía un silencio absoluto en el que sólo se oía la respiración entrecortada del protagonista, segundos antes de volver a oír el estruendo de la batalla. Os puedo asegurar que el efecto pone los pelos de punta. Otro nombre sagrado de la franquicia *Medal Of Honor*, el compositor Michael Giacchino, participa en el desarrollo de ***Finest Hour*** con una partitura llena de dramatismo, tremendamente cinematográfica, en su línea habitual. El lanzamiento de ***Call Of Duty Finest Hour*** está previsto para mediados de noviembre, aunque en la presentación la gente de **Spark Unlimited** no quiso desvelar todavía demasiados detalles, como el número definitivo de misiones en el modo Historia. En cambio, sí nos confirmaron la incorporación de un modo *Versus* para 16 jugadores vía On-line, así como la total localización al castellano de los textos y las voces. Quién le iba a decir a **Electronic Arts** que el único rival para su saga *Medal Of Honor* iba a surgir de entre sus propias filas...

«LLEGARÁ A LAS TIENDAS A MEDIADOS DE NOVIEMBRE»





Tras sortear el Volga en una barcaza te espera el infierno, Stalingrado







La liberación de Bélgica será ardua. Los alemanes lucharán hasta el último hombre...



TARJETA MMC 128 MB.

CONTIENE

Lleva tus datos contigo.

Para que puedas guardar tus vídeos, juegos java, callejeros, libros digitales y todo lo que se te ocurra.



Incluye 7 DE LOS MEJORES VÍDEO CLIPS DEL AÑO de tus artistas favoritos: Fangoria, Alex Ubago, ...

Con esta memoria nunca olvidarás jugar.

Porque ahora puedes conseguir tu N-Gage QD con tarjeta MMC de 128 MB y además el juego Rayman 3. Para que puedas guardar todos tus juegos Java, tu música, vídeos, aplicaciones y lo que se te ocurra.
Y además la tarjeta MMC incluye una selección de los **7 mejores vídeos musicales del año.**

Y los 7 mejores vídeos musicales del año en tu N-Gage QD.

	Fangoria "Retorciendo palabras"
	Álex Ubago "Aunque no te pueda ver"
	Orleya "Del Pita Del"
	Mikel Erentxun "Esos días"
	Cifu y la Calaña Sound "La Calaña"
	Roel "Si me quisieras"
	Ana Pozas "De la mano del deseo"



PVP recomendado
229'99 €
Aprovecha esta oferta especial y ahorra hasta 50 € aprox.

www.n-gage.com/es

N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere

TOP 10 RECOMENDADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 FERNANDO ALONSO RACING
Emula a nuestro campeón de Fórmula 1 al volante en los mejores circuitos.



02 DRIV3R
Libertad de acción absoluta en tu móvil para el juego de la temporada.



03 FERRERO VS. MOYÁ TENIS
Duelo de campeones en forma de simulación deportiva.



04 VAN HELSING
Dirige los pasos de Hugh Jackman en su particular cacería de monstruos.



05 SPYRO-RIPTO QUEST
Un plataformas protagonizado por el dragón más versátil del videojuego.



06 1942
Un gran clásico de las recreativas en la palma de tu mano.



07 GHOSTS'N'GOBLINS PUZZLE
Pon a prueba tu ingenio con las múltiples pruebas que propone Capcom.



08 RAINBOW SIX 3
Acción táctica a raudales en el debut de la saga de Tom Clancy en tu móvil.



09 YO, ROBOT
Un apasionante thriller futurista con tres protagonistas.



10 GALLEON DAWN
Una aventura basada en el último éxito del creador de Lara Croft.



Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar emoción



01 - Entra en MoviStar emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de MoviStar, entra en la página de MoviStar emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de e-moción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - Elige categorías

selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top MoviStar emoción o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente MoviStar al 609 (llamada gratuita).



Sacred

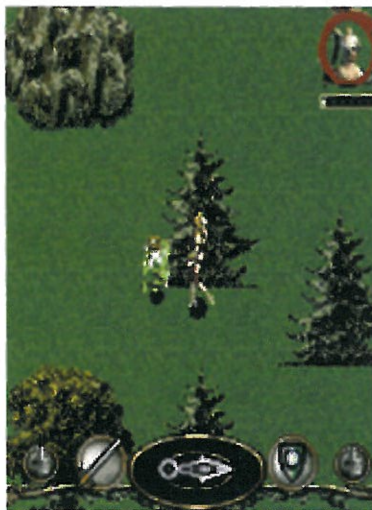
Del ordenador a tu móvil con la calidad del original

Esta producción viene avalada por el gran éxito en nuestro país de su homónima para PC, un inmenso juego de rol que fusiona lo mejor del género con una inconfundible mecánica, estilo *Diablo*, y una brillante narrativa. La adaptación a móviles prescinde de los diferentes personajes disponibles en la de PC para centrarse en uno sólo, una especie de bárbaro dotado de ciertas habilidades mágicas. Con él recorrerás inmensos mapas cumpliendo infinidad de misiones y luchando contra toda suerte de monstruos y enemigos. El sistema de combate es ciertamente peculiar, pues el cuerpo a cuerpo se libra automáticamente mientras que tú te ocupas de utilizar las diferentes habilidades y hechizos que tengas disponibles. A medida que obtengas experiencia irás subiendo de nivel y accediendo a ataques y conjuros más poderosos, al tiempo que haces acopio de objetos con los que mejorar las diferentes características de tu personaje e incrementar su fortuna personal vendiendo lo que no quieras. Una cuidada y extensa producción que no tiene precedentes en móviles.

QUE NO TE VEAN

Cuando entras dentro del radio de alcance de la visión o el oído de los enemigos, se lanzarán a por ti. La inteligencia artificial de tus rivales es lo bastante buena como para detectar tu presencia.





■ Recorre inmensos mapas cumpliendo infinidad de misiones y enfrentándote al enemigo

SACRED

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un juego inmenso y adictivo.
[-] No puedes elegir entre diferentes personajes.

9.6 **GRÁFICOS:** Salvando las distancias, han logrado reproducir a la perfección la estética del juego para PC.
8.0 **AUDIO:** Lo que más sorprende es, sin duda, la variedad de efectos durante el combate.
9.5 **JUGABILIDAD:** Casi nadie puede resistirse a un hack'n slash de tamañas proporciones.

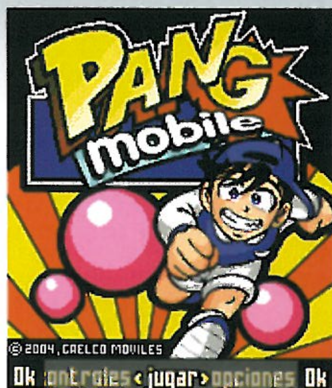
Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 6600, NOKIA 3650, NOKIA 7650, NOKIA N-GAGE, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 3100, NOKIA 6820, NOKIA 3510I, MOTOROLA V300, LG 67100, SAMSUNG Z105, SAMSUNG Z100, SIEMENS CTX65, SIEMENS CX65, SONY-ERICSSON Z1010 Y MOVISTAR TSM-6.



PlayStation.2

NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar



Otro clásico de recreativas

La mecánica de juego de títulos como *Tetris* y *Arkanoid* parecen cosa del pasado, pues la mayoría de los títulos de hoy se limitan a seguir fórmulas más que probadas. Ahora **MoviStar emoción** recupera una de esas producciones que marcaron época y que no tiene rival en cuanto a diseño y diversión se refiere. ***Pang*** es un *arcade* en el que tendrás que disparar sobre grandes bolas que rebotan por el escenario para desintegrarlas en otras más pequeñas, repitiendo la operación hasta hacer que desaparezcan todas. Distintas armas y diferentes tipos de bolas, así como diversos obstáculos que van dificultando el éxito a medida que progresas, te mantendrán ocupado durante horas. Ten cuidado, es terriblemente adictivo.

Nuevo club de Juegos

MoviStar emoción acaba de crear **Club Juegos**, una gran comunidad de aficionados a los juegos para móviles que te permite estar al día de todas las novedades, así como recibir información de concursos, promociones, competiciones... en forma de alertas en tu móvil. Además, al suscribirte podrás recibir a través de correo electrónico la *Newsletter* **Videojuegos MoviStar**, que nosotros nos ocuparemos de redactar para que puedas estar informado y encuentres los análisis, reportajes y trucos de los mejores juegos. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web de **MoviStar emoción** (www.movistar.com/emocion/juegos) y darte de alta.

MoviStar emoción

Los mejores videojuegos para tu móvil

Visita la web de MoviStar emoción

Entra en cualquier momento en **www.movistar.com/emocion/juegos** y consulta móviles compatibles, muchos más juegos y toda la información que necesitas

FIFA Football 2005

Hazte con uno de los mejores juegos de fútbol

Si por algo se ha caracterizado la saga *FIFA* es por tratar de innovar su tecnología en cada entrega, tratando de llevar siempre al límite las distintas plataformas para las que se edita. Lo mismo sucede con ***FIFA Football 2005***, que rompe todos los esquemas del deporte rey en móviles saltando a 3D con una nueva perspectiva isométrica que ofrece un mayor campo visual de la acción, permitiéndote incluso adelantarte a los movimientos del contrario. Además, se incorporan diversos elementos que contribuyen a aumentar el realismo de la experiencia en cuanto a jugabilidad se refiere, como condiciones climáticas variables y repetición instantánea de las mejores jugadas de gol. En cuanto al sistema de control, se ha diseñado un nuevo concepto denominado «one-touch», que con un solo movimiento fluido permite controlar y pasar el balón a otro jugador. Así, sólo necesitas dominar cinco teclas para hacerte con el juego. Sobre el terreno podrás encontrar a las estrellas de 16 equipos internacionales de alto nivel con las que participar en las cuatro modalidades incluidas en ***FIFA Football 2005***: Amistoso, Torneo, Entrenamiento y Disparos.



■ **FIFA Football 2005 muestra la magia del fútbol en tu móvil con perspectiva isométrica**

ENTRENA DURO

Con el modo Entrenamiento podrás mejorar tu habilidad en los pases y regates, mientras que con los disparos tendrás oportunidad de practicar tus tiros a puerta en caso de producirse un penalti.



FIFA FOOTBALL 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Un cambio tecnológico impresionante..
[-] Se echa de menos realismo en el sonido.

95 **GRÁFICOS:** La nueva perspectiva isométrica capta el espectáculo del fútbol mucho mejor que la clásica vista 2D.

64 **AUDIO:** Aunque no se puede pedir la misma ambientación que en consola, podría estar más trabajado.

97 **JUGABILIDAD:** El nuevo sistema «one-touch» permite hacerse rápidamente con el control del juego.

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción Videojuegos para descargarte este juego

TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 7650, NOKIA N-GAGE, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 7250, NOKIA 6610, NOKIA 3100, NOKIA 6280, NOKIA 3510I, NOKIA 6600, NOKIA 3650, MOTOROLA V300, MOTOROLA V600 Y MOTOROLA V525.



ioción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS MoviStar emoción • NOTICIAS

Konami se vuelca en móviles

Hace tiempo que la compañía japonesa anunció la adaptación a móviles de algunos de sus títulos. **MoviStar emoción** te trae los primeros títulos, cuatro juegos que hicieron historia y que fueron precursores de muchas producciones actuales. Con *Castlevania* tendrás oportunidad de vivir una apasionante aventura de acción de la mano de Simon, un cazavampiros, mientras que en *Frogger* tendrás que dirigir los pasos de una rana para evitar el denso tráfico que le separa de su destino. Por su parte, *Gradius* te ofrece lo mejor de los *shoot'em-up* de toda la vida, con unos gráficos espectaculares y unos niveles de acción inusitados. Finalmente, en *Silent Scope* te convertirás en un francotirador que ha de acabar con diversas amenazas terroristas.





MoviStar emoción

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

Accede desde tu móvil a MoviStar emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



01 **FERNANDO ALONSO RACING**

Emula a nuestro campeón de Fórmula Uno al volante en los mejores circuitos.



02 **TETRIS**

el clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



03 **TRIVIAL PURSUIT**

El fantástico juego de mesa ahora en tu móvil con centenares de preguntas.



04 **ATENAS CHALLENGE**

Mejora nuestro medallero en las principales competiciones olímpicas.



05 **SPYRO-RIPTO QUEST**

Un plataformas protagonizado por el dragón más versátil del videojuego.



06 **FERRERO VS. MOYÁ TENIS**

Duelo de campeones en forma de simulación deportiva.



07 **DRIV3R**

Libertad de acción absoluta en tu móvil con la mejor creación de Reflections.



08 **MOTO GP 2**

La mejor competición sobre dos ruedas y toda la emoción de las grandes cilindradas.



09 **KUKUXUMUSU**

Una original y divertida propuesta española procedente del universo del merchandising.



10 **TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW**

Sam Fisher protagoniza su mejor aventura hasta el momento.

TOKYO GAME SHOW

por DOC y DANI3PO

Por cortesía de Virgin Play tuvimos la oportunidad de asistir al esperado Tokyo Game Show 2004. Además de disfrutar con las novedades de SNK y Koei, pudimos jugar a varios títulos en PSP auténticas, disfrutar con el esperado Gran Turismo 4, y pasar una corta pero intensa estancia en la cuna del videojuego





PRÓXIMAMENTE EN TU PS2 DE LA MANO DE IGNITION...



KOF 2000/2001

Los dos primeros títulos de la saga del nuevo milenio aparecerán en un sólo pack a un precio irresistible. **SNK** ha incluido extras para la versión **PS2** como nuevos *strikers* y modos de juego.



METAL SLUG 3

El *shooter*/plataformas 2D más famoso de todos los tiempos (con permiso de *Contra/Gryzor*) llega a **PlayStation 2** con una versión idéntica a la original para NeoGeo, con suculentos extras.



SNK VS CAPCOM

Aunque en Japón hace tiempo que apareció, en enero podremos disfrutar de la versión PAL del juego que enfrenta a las estrellas de **SNK** y las de **Capcom** por un precio de escándalo.



SAMURAI SHODOWN V

El denominado «último juego para NeoGeo» también llegará al *hardware* de **PS2** de mano de **Ignition** y **Virgin Play**. Eso sí, tendremos que esperar hasta marzo del próximo año.



Como se puede apreciar en la imagen, los impresionantes especiales de la saga ganan espectacularidad con su paso a las tres dimensiones

SNK PLAYMORE

El regreso de los creadores de NeoGeo al **Tokyo Game Show** no podía ser más espectacular. El paso a las 3D de sus sagas *KOF* y *Metal Slug* coparon la atención en su gigantesco stand.

KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT

EL PRIMER KING OF FIGHTERS EN 3D

Coincidiendo con el décimo aniversario de la saga y el resurgimiento de **SNK** tras su mala época, nace el primer *King Of Fighters* poligonal. La saga que, para muchos, estaba reservada para los auténticos expertos de la lucha 2D, abre sus puertas a un nuevo estilo gráfico, más acorde con los tiempos que corren y añade elementos a su jugabilidad que sólo habíamos podido disfrutar en títulos como *Tekken* o *Virtua Fighter*. ***Maximum Impact*** permitirá a los fanáticos de la saga llevar a cabo los *combos* clásicos y los especiales típicos de la saga, al mismo tiempo que añade en su jugabilidad la posibilidad de esquivar los ataques del oponente, golpear al enemigo mientras está tirado en el suelo (con posibilidad de levantarse en cuatro direcciones) y de realizar nuevos *combo chain* en los que podremos incluir todo tipo de magias y especiales; por supuesto, **SNK** no ha olvidado incluir nuevos personajes. En febrero podremos disfrutar del nuevo título de **SNK** por cortesía de **Virgin Play**, y traducido al castellano.



Los grafistas de SNK han mantenido el altísimo nivel de detalle de la saga KOF, pero añadiéndole una tercera dimensión



KOF 94 RE-BOUT

EL PRIMER KOF, 10 AÑOS DESPUÉS



KOF 2003

LA ÚLTIMA ENTREGA PARA NEOGEO

Justo antes de la (futura) migración de la saga al *hardware* **Atomiswave** de **Sammy**, **SNK** creó el que sin duda es, junto a *KOF 98*, el mejor *King Of Fighters* de la historia. En pocos meses podremos disfrutar en nuestra **PS2** con sus detallados gráficos bidimensionales, ajustadísima dificultad y equilibrados personajes. La versión **PS2** contará con suculentos extras como personajes rescatados de anteriores entregas.



METAL SLUG 3D

EL SHOOTER SE PASA A LAS 3D

Al igual que ha ocurrido con *Maximum Impact*, la saga *Metal Slug* también dará el salto a las tres dimensiones en breve. **SNK** le está dando un desarrollo más pausado a su nuevo *shooter* y le ha añadido un factor aventura que resultará decisivo en la consecución de cada una de las misiones. Podremos entrar en las casas para recoger *items* e incluso tendremos que hacer uso del sigilo, al más puro estilo *Metal Gear*.



METAL SLUG 4

LA SAGA CONTINÚA EN PS2

Antes de la llegada de las navidades y gracias a **Virgin Play**, podremos disfrutar en España de *Metal Slug 3*. Mientras, en Japón, se presentó la conversión a **PS2** de la cuarta entrega de la saga, una de las últimas aparecidas para el *hardware* de **NeoGeo**. Entre los extras de la versión **PS2** encontraremos un modo *Versus*.



ENTREVISTA

SHINYA MORISHITA
OVERSEAS MARKETING DEPT. MANAGER

.- ¿Cuánto llevas trabajando en SNK?
Entré a trabajar en **SNK** en 1993. Trabajé primero en Hong Kong durante tres años, los tres años siguientes en Singapur y finalmente, llevo desde el año 2000 en Japón.

.- ¿Cómo surgió la idea de dedicar mucho más esfuerzo a las consolas?
La decisión se ha tomado por muchos motivos; en primer lugar, **NeoGeo** estaba llegando a su límite y el negocio recreativo cada vez da menos beneficio (sobre todo por la piratería de **NeoGeo**). Tras la «readquisición» de nuestras licencias, decidimos lanzar nuestros mejores títulos para consola.

.- Si ya no programáis para NeoGeo, ¿cuál es el hardware elegido por SNK para sus coin-op?
Nos hemos decidido por el *hardware* de **Atomiswave** de **Sammy**, bajo el que hemos programado *KOF NeoWave* y *NeoGeo Battle Colisseum*.

.- ¿Pensáis programar para PSP?
Por supuesto. De hecho, actualmente estamos ultimando los detalles de la versión para **PSP** de *KOF: MI*.

.- Tras KOF 94 Re-Bout, ¿Pensáis lanzar otros títulos antiguos para PS2?
Sí, y todos con juego Online: *KOF 95-97*, *KOF 98-00*, *Garou*, *Last Blade 1&2* y *Twinkle Star Sprites*.





Somos el deporte
www.fifafootball2005.ea.com



Regístrate en
www.fifainteractiveworldcup.com
y aspira a ser el
FIFA Interactive World Player 2004

LAS CÁMARAS ME SIGUEN CADA MOVIMIENTO. SOBRE EL TERRENO DE JUEGO.

Fernando Morientes

¿Qué hace grande a un jugador? Sobre el campo no influye la imagen, los contratos publicitarios o la novia del jugador. Sólo se trata de habilidad. Se necesita un gran primer toque.

El Primer Toque diferencia a los grandes jugadores del resto. El innovador sistema cinético de FIFA Football 2005 refleja fielmente la capacidad de jugar al primer toque de cada jugador, generando excepcionales jugadas de fútbol real y sin tregua.

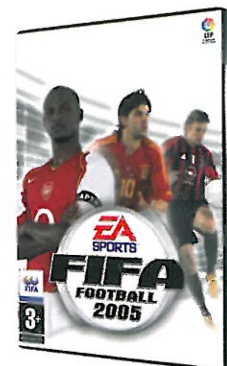


Pon tus habilidades a prueba enfrentándote a jugadores de cualquier lugar del mundo. Juega a FIFA football 2005 online en PC, Xbox® y Playstation®2. Habla vía EA Messenger y deja que tu fútbol haga el resto sobre el campo.



El Modo Carrera de FIFA Football 2005 te enfrenta a 15 temporadas en busca de éxito y títulos. Confecciona tu equipo, diseña tu táctica, ficha jugadores para mejorar tu plantilla y despliega todo tu fútbol en cada jornada.





3+
www.pegi.info

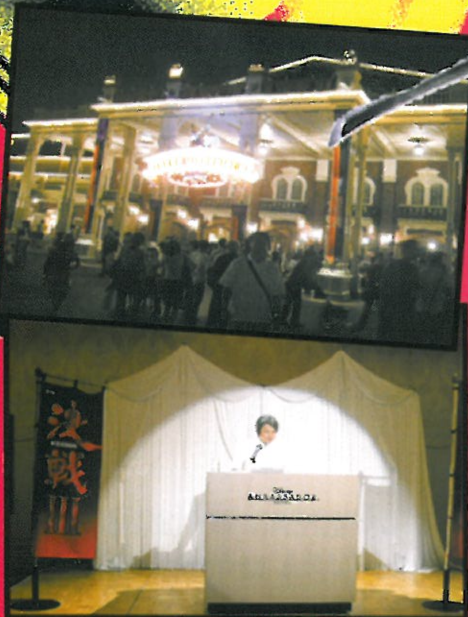


FÚTBOL SIN TREGUA

Disponible en Octubre

 PlayStation®2   PC CD-ROM GAME BOY ADVANCE N-GAGE 

TOKYO GAME SHOW [KOEI]



DISNEYLAND

FIESTA DE PRESENTACIÓN

Koei nos invitó a una multitudinaria fiesta, exclusiva para la prensa occidental, en la que pudimos jugar a sus novedades más representativas, incluyendo los tres títulos de estrategia creados para teléfonos móviles (que, como podéis imaginar, no llegarán a Europa). También vimos varios vídeos de la versión **PSP** de *Dynasty Warriors* y el mismísimo Kou Shibusawa nos mostró las novedades de su próximo éxito: *Kessen III*. Tras una opípara cena y un brindis por los futuros éxitos de la compañía, fuimos conducidos nada menos que al parque Disneyland de Tokio, donde disfrutamos de sus atracciones mecánicas y escénicas.

YA PUEDES DISFRUTAR CON...

DYNASTY WARRIORS X.L.



La última entrega de *Shin Sangokumusou* aparecida en nuestro país incluye una gran cantidad de novedades nunca vistas antes en la saga. ***Dynasty Warriors Xtreme Legends*** incluye más personajes, nuevos y gigantescos escenarios y nuevos modos de juego.

CRIMSON SEA 2



La secuela del título aparecido exclusivamente en Xbox mezcla *shoot'em-up*, lucha, y elementos de exploración. Su peculiar estilo gráfico y sobre todo su original planteamiento lo convierten en una auténtica joya con la inimitable firma de **Koei**.



KESSEN III

EL MEJOR TÍTULO DE ACCIÓN Y ESTRATEGIA

La nueva producción de Kou Shibusawa presidía el esférico *stand* de **Koei**, al que todo el mundo acudía para ver qué novedades incluía la nueva y espectacular mezcla entre acción y aventura denominada ***Kessen III***. El motor gráfico de los últimos *Dynasty Warriors* le da la acción a ***Kessen III***, mostrando en pantalla una gran cantidad de personajes y permitiéndonos mover a nuestras tropas en tiempo real tanto para atacar al enemigo como para defender nuestro terreno. La parte estratégica del juego nos permitirá personalizar a los oficiales de las tropas con unos 450 diferentes elementos, entre armas, corazas y cascos. Con respecto a *Kessen II*, **Koei** ha doblado el número de escenarios, oficiales y habilidades. Además, tendremos varias posibilidades a la hora de elegir nuestras rutas, oficiales e *items*, y se ha añadido un sistema de evaluación para las batallas y un *ranking* de oficiales. Si te gusta la estrategia, la historia japonesa y la acción, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar con ***Kessen III***.



DYNASTY WARRIORS

BATALLAS ÉPICAS EN PORTÁTIL

El título de mayor éxito de **Koei** de los últimos tiempos llegará a la portátil de **Sony** poco después de su lanzamiento en Japón (que ya se ha confirmado que será en diciembre). Conocido en el país del Sol Naciente como *Shin Sangokumusou*, el título de **Koei**, tras establecer un nuevo género que mezcla estrategia y *beat'em-up* en **PS2**, se lanza a la «conquista» del mundo portátil con una versión de su título estrella que aprovechará el *hardware* de **PSP** como pocos títulos harán en el momento de su lanzamiento. **Koei** ha prometido que el juego incluirá elementos exclusivos para **PSP**. Esperemos que uno de ellos sea el modo multijugador *wi-fi*.

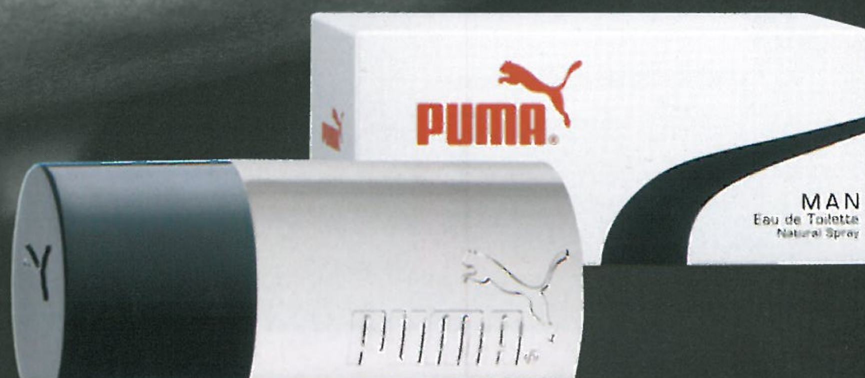


DYNASTY WARRIORS XTREME LEGENDS



LA ENTREGA MÁS COMPLETA

Aunque parecía imposible mejorar su mejor título de la saga *Shin Sangokumusou*, conocido en occidente como *Dynasty Warriors*, **Koei** lo ha conseguido con ***Samurai Warriors: Xtreme Legends***. **Koei** ha incluido cuatro nuevos personajes, nuevos escenarios exclusivos del modo *VS*, más niveles de dificultad, un modo *Survival*, nuevos *items* y habilidades... Al igual que con *Dynasty Warriors 4 Xtreme Legends*, podremos utilizar la partida de *Samurai Warriors* en ***S.W. Xtreme Legends***.


PUMA
MAN
Eau de Toilette
Natural Spray
PUMA



El impresionante stand de Sony C.E. fue uno de los más visitados. Junto con la nueva portátil PSP, Gran Turismo 4 se convirtió en la estrella por méritos propios







■ Las carreras sobre superficies heladas constituyen una de las múltiples novedades de esta cuarta entrega de la saga de Sony C.E.

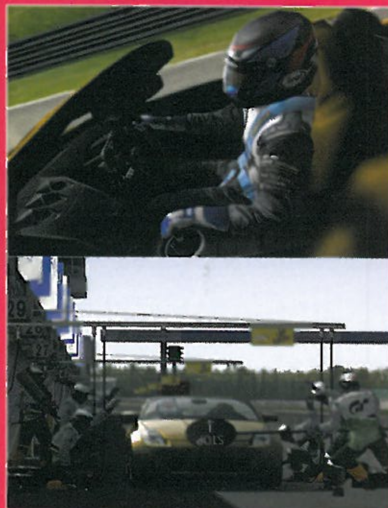
GRAN TURISMO 4



EL FACTOR HUMANO

DE COCHES Y HOMBRES

Por primera vez en la saga podremos ver al conductor de los vehículos. Su reproducción y la de sus movimientos, así como la de los mecánicos de los boxes, es extremadamente realista.



MODO DIRECTOR

LA GRAN NOVEDAD

A la hora de competir en las carreras de ***Gran Turismo 4*** podremos optar por dos modalidades. La primera, *A-Spec*, es la clásica, en la que controlamos el vehículo directamente. La otra, bautizada como *B-Spec* o «Modo Director», nos coloca en el papel del *manager* del piloto. Tendremos que preparar el coche a conciencia para cada circuito y dar órdenes al piloto que le ayuden a ganar.









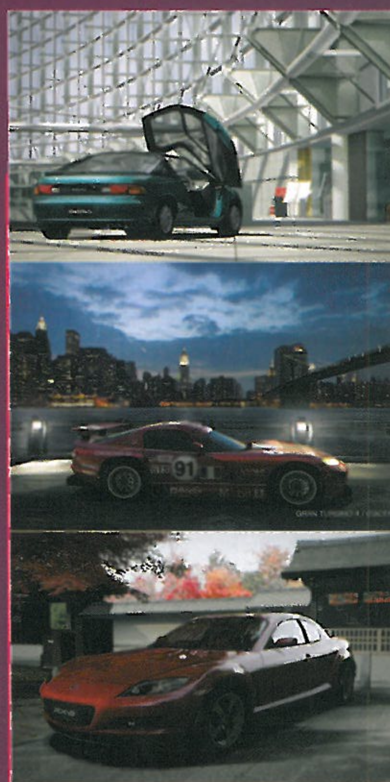


París contará con dos circuitos, uno que transcurre alrededor del edificio de la Ópera y otro en el que atravesaremos los Campos Elíseos

EL SUEÑO AUTOMOVILÍSTICO, MÁS CERCA...

Los programadores de **Polyphony Digital** mostraron una versión mucho más completa y depurada del esperadísimo simulador de conducción. Junto con alguna que otra desilusión (como el hecho de que finalmente no incorporará modalidad On-line, al menos en la primera versión), desvelaron grandes sorpresas a los asistentes. Más de seiscientos vehículos serán incluidos finalmente, recogiendo modelos de todas las épocas y todos los continentes. Lo mismo ocurre con los circuitos: Europa, Norteamérica y Japón se encuentran representados, destacando los espectaculares recorridos de Las Vegas y París. Las nuevas carreras en forma de misiones y un sistema de puntuación que compara tu vehículo con el resto de participantes también suponen jugosas incorporaciones. En Estados Unidos y Japón será lanzado antes de finales de año. Esperemos que en el viejo continente tengamos la misma suerte, aunque **Sony C.E.** aún no se ha pronunciado al respecto.

MODO FOTO



IMPRIME TUS EMOCIONES

Gracias a este modo recorreremos conocidos lugares de todo el globo (sin controlar el coche) mientras buscamos el mejor encuadre para las instantáneas. Lo revolucionario es que, mediante una impresora **Epson**, las imprimiremos con asombrosa calidad.

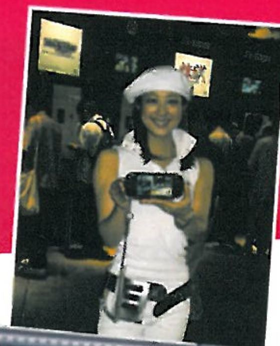
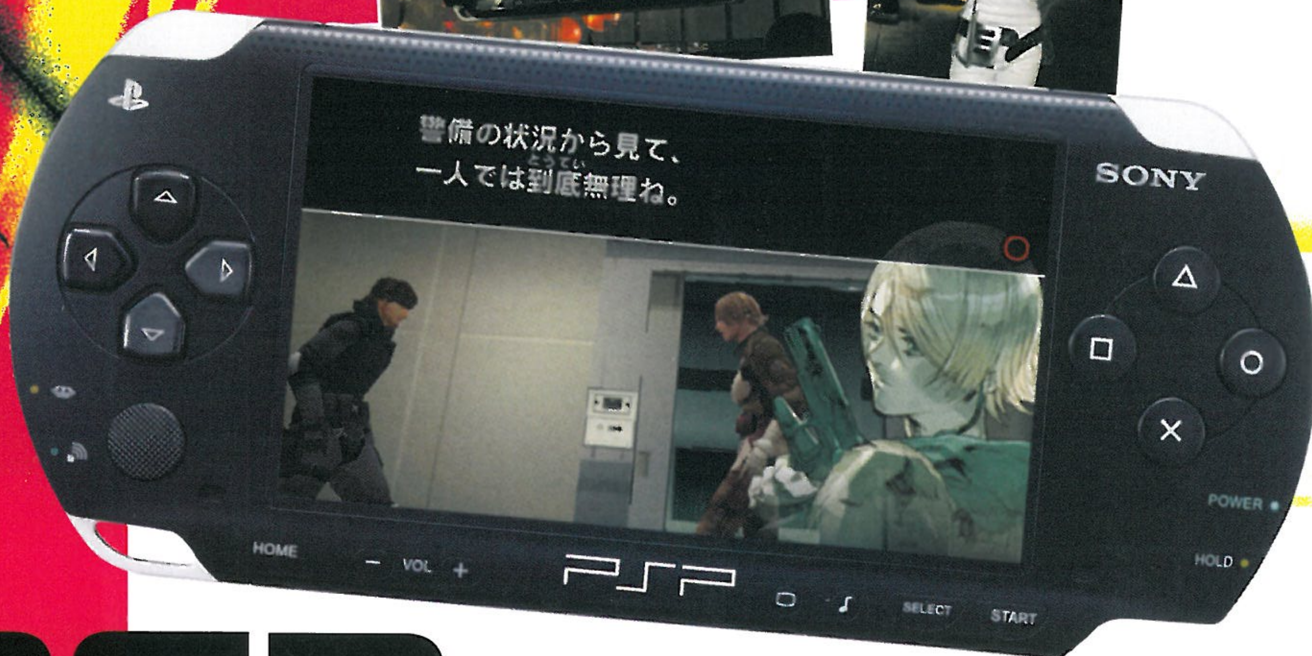
MODO GT



GRAN TURISMO RESORT

Bajo este nombre se esconde el modo principal de juego. Concebido como un gigantesco territorio a explorar, hallaremos los concesionarios de coches nuevos y usados, las tiendas de componentes, el centro de exámenes o las áreas dedicadas a la competición.

TOKYO GAME SHOW [SONY]

Metal Gear Acid, de **Konami**, volvió a sorprender a propios y extraños gracias a su particular sistema de juego, basado en el uso de las cartas de acción. Algo diferente para la saga.

PSP

La nueva portátil de **Sony C.E.** se convirtió en el objeto más codiciado por los asistentes. Decenas de azafatas de la compañía las portaban para que nadie se quedara sin jugar. En la rueda de prensa, finalmente, no se reveló ni el precio definitivo ni la fecha de salida, aunque es de esperar que aparezca en Japón antes de fin de año, y en el resto del mundo a principios de 2005. Se hicieron demostraciones de su capacidad para reproducir música, vídeo y de la tecnología inalámbrica. Entre los juegos, destaca *Need For Speed Underground Rivals*, que junto con *Tiger Woods 2005* será uno de los títulos de lanzamiento de **Electronic Arts**.


POPOLOCROIS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: RPG


EVERYBODY'S GOLF
COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: DEPORTIVO


NFSU RIVALS
COMPAÑÍA: EA GAMES
GÉNERO: CONDUCCIÓN


TIGER WOODS 2005
COMPAÑÍA: EA SPORTS
GÉNERO: DEPORTIVO


TALES OF ETERNIA
COMPAÑÍA: NAMCO
GÉNERO: RPG


VAMPIRE CHRONICLES
COMPAÑÍA: CAPCOM
GÉNERO: LUCHA


LEGEND OF HEROES
COMPAÑÍA: BANDAI
GÉNERO: RPG


TENCHI NO MON
COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN


SANGOKU MUSOU
COMPAÑÍA: KOEI
GÉNERO: ACCIÓN


SHUTOKOU BATTLE
COMPAÑÍA: GENKI
GÉNERO: CONDUCCIÓN


YS: T.A.O.N.
COMPAÑÍA: KONAMI
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN


APE ESCAPE
COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: PLATAFORMAS


DENSHA DE GO!
COMPAÑÍA: TAITO
GÉNERO: SIMULADOR


SOKYU NO FAFNER
COMPAÑÍA: IDEA FACTORY
GÉNERO: SIMULACIÓN


PUZZLE BOBBLE
COMPAÑÍA: TAITO
GÉNERO: PUZZLE


GHOST IN THE SHELL
COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: ACCIÓN


TOWER OF PURGATORY
COMPAÑÍA: HUDSON
GÉNERO: RPG DE ACCIÓN


PUYO PUYO FEVER
COMPAÑÍA: SEGA
GÉNERO: PUZZLE

TELEPIZZA PRESENTA

LA TRIBU

telepizza®

PIMIENTA

PEPERONI

PIÑA

OLIVA

MASA

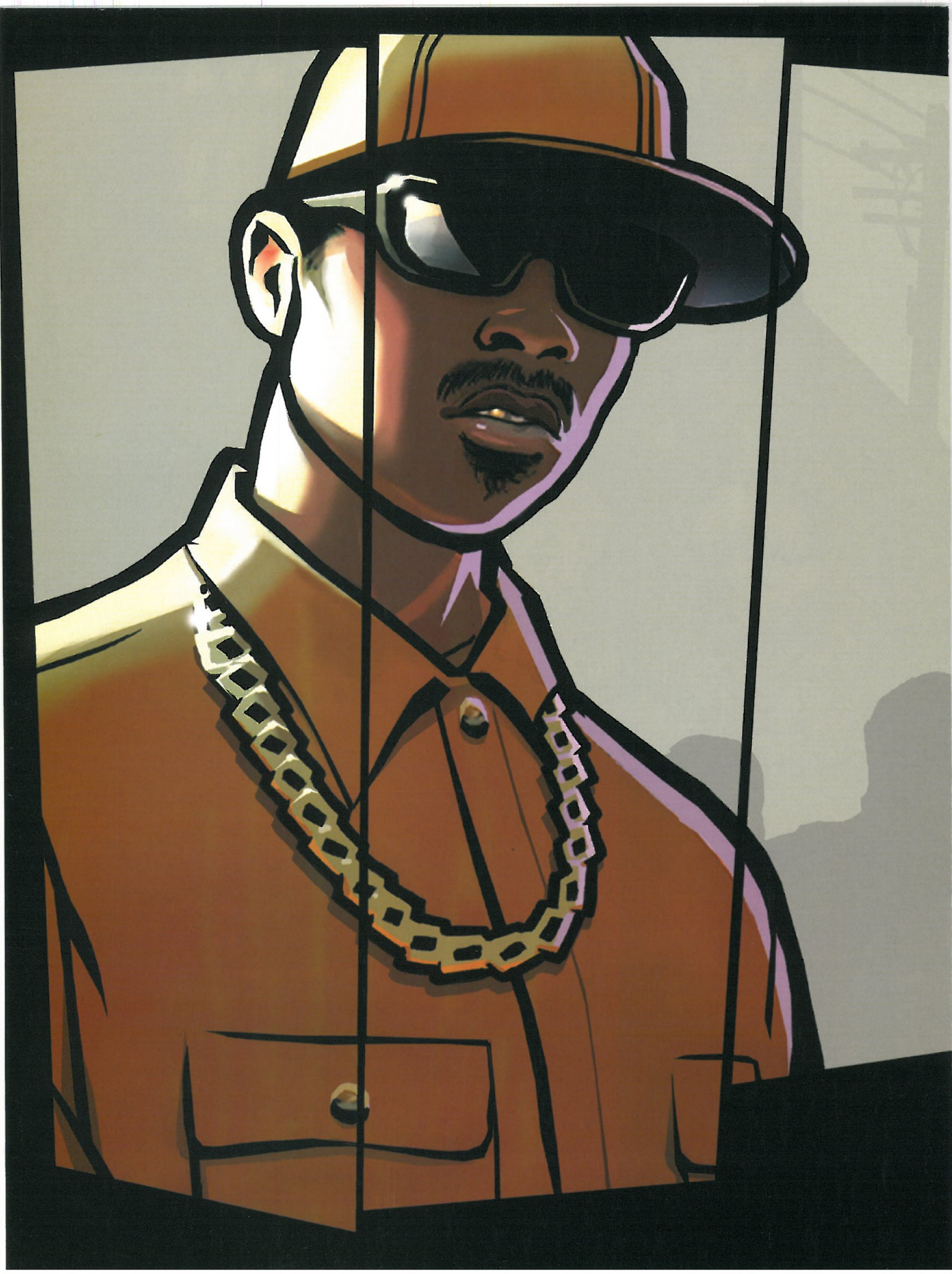
MOZZARELO

OREGANO



¡HAZTE SOCIO DE LA TRIBU Y LLÉVATE GRATIS ESTA TRIBU-CAJA LLENA DE SORPRESAS!

Infórmate en tu tienda Telepizza o llamando al 902 122 122. www.latributelepizza.com



ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

Grand Theft Auto San Andreas™

UNA PRODUCCIÓN DE
ROCKSTAR NORTH







29 DE OCTUBRE

WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM

BANDA SONORA DISPONIBLE EN INTERSCOPE RECORDS






PlayStation 2





GTA SAN ANDREAS

La cuenta atrás ya ha comenzado...



COMPAÑÍA: ROCKSTAR
DESARROLLADOR: ROCKSTAR NORTH
DISTRIBUIDOR: TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA DE CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 29 DE OCTUBRE DE 2004

Se han escrito páginas y páginas desde que comenzaron los primeros rumores de una nueva entrega de *GTA*. Y es que la fascinación por esta saga ha alcanzado incluso al público japonés que, tras el lanzamiento de *Vice City* en Japón hace unos meses, lo encumbraron en poco tiempo hasta el número uno de ventas. Lo que hace grande a este juego es que por muchos más datos que podamos añadir, sólo será una parte de lo que el jugador encontrará cuando por fin tenga el DVD dentro de su consola. Una de las primeras cosas que nos sorprendió de ***San Andreas*** fue precisamente su enorme extensión: un estado entero, cinco veces más grande que *Vice City*, que recorrer sin tiempos de carga más que a la entrada de los edificios. Es más de lo que podíamos adivinar. Y todo ello cobró mayor sentido cuando empezamos a conocer más partes del juego, ya que se hizo evidente que iba a ser mucho más que un juego, como *Vice City*, pero de inspiración rapera y ambientado en los 90. Cada parte de este enorme estado tiene una atmósfera propia y una luz diferente, y la transición entre ellas es tan real que a veces

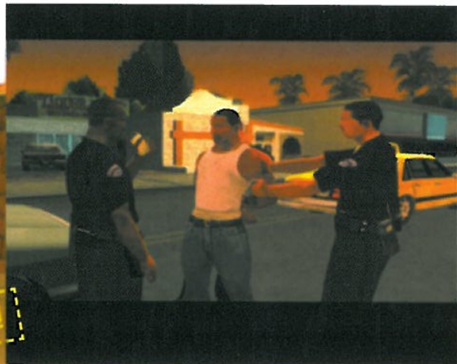
En San Andreas los interiores darán mucho más juego que en las anteriores entregas y contarán con entornos mucho más detallados



¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
Primeras pantallas de la versión final de GTA San Andreas

PRETEST





¡EXCLUSIVA!

Imprime tu personal estilo por las calles de San Andreas dejando tu firma en las paredes de la ciudad



¡EXCLUSIVA!

parece que de verdad estemos recorriendo ese espacio al volante. Y es que, aunque estemos hablando del mismo motor gráfico que en la anterior entrega, éste ha sido totalmente reconstruido para llevar la tecnología **PS2** a sus límites. Tanto es así que se ha tenido que utilizar un DVD de doble capa porque 4,7 Gigas se quedaban pequeños ante la inmensidad de ***San Andreas***. Las diferencias se notan, en primer lugar, en el aspecto del juego; más detallado, mejor iluminado y con entornos y personajes más reales, y mejor animados. Pero estas mejoras se reflejan además en la inteligencia artificial de los personajes: los miembros de tu banda serán capaces de reconocer a los miembros de bandas rivales o policías y dispararles desde el coche, la policía tratará de detenerte por todos los ángulos posibles y tratarán de deslumbrarte desde los helicópteros; los enemigos utilizarán todo lo que esté a su alcance para protegerse y hasta los viandantes tendrán su propia «vida»: no se limitarán a vagar por las calles sino que seguirán su camino a sus casas, al trabajo... Asimismo, el resto de personajes te percibe de forma diferente según tu aspecto y tu forma de vestir, y podrán piropearte si estás musculoso, reírse de ti si estás gordo, o decirte que hueles mal si llevas tiempo sin cambiar de zapatillas... La única pega es que tendremos que conformarnos con escuchar los comentarios en versión original pues, aunque es una buena forma de potenciar los orígenes californianos del protagonista y de apreciar el excelente trabajo del estudio de *motion capture*, eso hará

«EN LOS 90 YA NO GRABAMOS PARTIDA EN UNA CINTA, SINO EN UN DISQUETE»

APRENDE A NADAR

Al caer al agua CJ se mantendrá a flote de manera automática. Para nadar a braza basta con avanzar con el *joystick*, pulsando X nadarás a *crawl*, un estilo más rápido pero más cansado y, si lo que quieres es bucear, presiona Círculo.





ALLANAMIENTO

Objetivo: Colarnos en una casa y «limpiar» el mayor número posible de objetos de valor.
Materiales: Un camión de mudanzas para huir y un pasamontañas para movernos con sigilo.
Procedimiento: Actuaremos siempre de noche para evitar miradas indiscretas y armados para afrontar cualquier encuentro inesperado.
Consecución: Convertir la mercancía en «dinerito fresco» en la casa de empeños.



SHOPPING EN LOS SANTOS



BINCO

Esta tienda de rebajas es lo que necesita un recién llegado para adoptar un *look* acorde con el barrio y ganar un poco de respeto entre la gente del lugar sin arruinar el bolsillo. La ropa que compres en cualquier tienda quedará guardada en el armario de tu casa.



SUBURBAN

A medida que vaya aumentando tu poder adquisitivo tal vez quieras vestir a CJ con alguna prenda de las marcas más *cool* como *Mercury* o *Base 5*, que te aportarán más respeto que las de *Binco*. Para encontrarlas, nada mejor que acudir a *Suburban* con los bolsillos llenos de pasta.



PROLABS

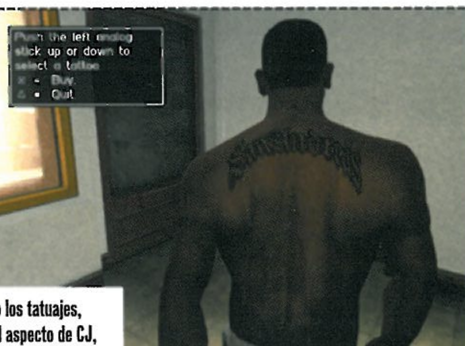
Aquí podrás encontrar protecciones de boxeo, cascos de moto o máscaras de *hockey* y, aunque su lema es «Entrena duro», su oferta no está sólo destinada a atletas sino también a cualquiera que busque ropa deportiva de la mejor calidad aunque, desde luego, no al mejor precio.



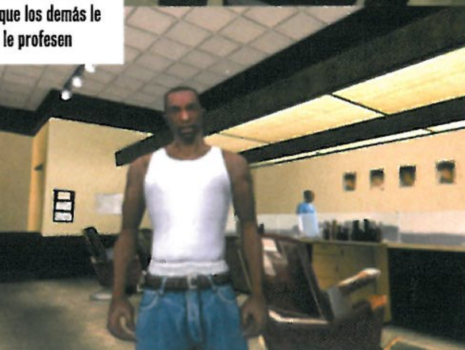
VICTIM

Una de las tiendas más *fashion* de la ciudad, en la lujosa zona de Rodeo Street. Antes de ir a Las Venturas a apostar, pasa por aquí y enfúndate una americana y pantalones a juego, unos zapatos nuevos y toda suerte de complementos como un reloj de oro para no desentonar entre el glamour.









La ropa, el peinado o los tatuajes, además de determinar el aspecto de CJ, influirán en la forma en que los demás le vean y en el respeto que le profesen

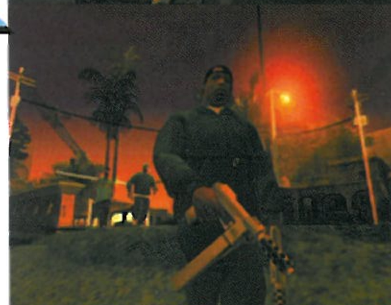




TENGO UNA BANDA

Invita a cualquier ciudadano a que se una a tu causa con sólo apuntarle y pulsar la flecha abajo o arriba. Si te hace la señal de la banda significará que ya es de los tuyos aunque el éxito del reclutamiento dependerá de tu nivel de respeto. CJ podrá indicar a su gente cuándo disparar o permanecer en algún sitio, y llevárselos en coche con la ventaja de que ellos solitos identifican y atacan a bandas rivales y a la policía.







ON
Que se haya quintuplicado el mapa, que se pueda nadar, que el sistema de puntería haya sido mejorado... Que este juego exista

OFF
Que finalmente el juego llegue a Europa el 29 de octubre (una semana después de lo previsto) alimenta aún más la expectación

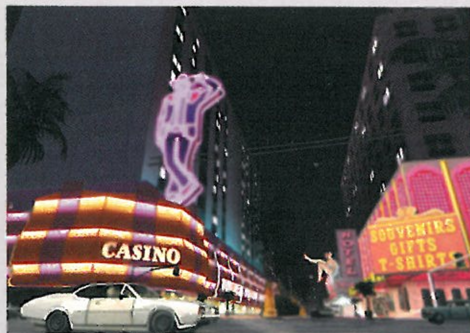
que algunos detalles se escapen a los poco familiarizados con el idioma anglosajón. En cuanto a los vehículos, no se puede concretar un número pero os adelantamos el regreso del *Dodo*, el tranvía de San Fierro, *monster trucks*, coches con la suspensión hidráulica, una lancha *zodiac*, multitud de vehículos agrícolas. En definitiva, todo lo necesario para movernos por tierra, mar y aire. En este punto hay que recordar, una vez, más que por fin se ha incluido la posibilidad que todos echábamos en falta: en ***San Andreas*** podremos no sólo nadar, sino también bucear, una opción muy útil cuando lo que necesitas es pasar desapercibido. Igualmente, como ya os adelantamos al hablar de ***San Fierro***, el sistema de puntería ha sufrido mejoras sustanciales. Ahora, por defecto, apuntaremos primero a los adversarios más peligrosos o agresivos, y sabremos su nivel de vida mediante un sencillo código de colores; de este modo, el punto de vida comenzará en verde cuando el enemigo tenga la vida completa, para

«HAY QUE APOSTAR, ESTO PUEDE SER LA CLAVE DEL JUEGO»

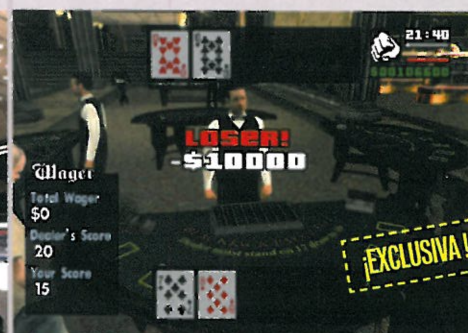
¡VIVA LAS VENTURAS!



Bienvenidos a la ciudad del juego. En esta espectacular recreación de Las Vegas podremos conducir a través de las avenidas iluminadas por el neón, visitar algún conocido local de *strip-tease* y hasta hacer apuestas en los casinos. Una vez más, no se pretendía una reproducción exacta de la ciudad sino captar su atmósfera y lugares más emblemáticos. Así, encontramos el *Caesar's Palace* convertido en el *Caligula's Palace*, el *Mirage Hotel* como *Visage Hotel* o el *Hard Rock Hotel* bautizado *View Rock Hotel* en homenaje a una de las emisoras de radio de *Vice City*. Pero claro, una visita al emporio de los casinos perdería todo su sentido sin la posibilidad de apostar. Elige dónde colocar tu dinero entre tragaperras, la ruleta, el *blackjack*... Y cuanta más confianza vayas cogiendo, mayores cantidades podrás apostar hasta jugarte todo lo que hayas conseguido hasta el momento. Hagan juego, señores.



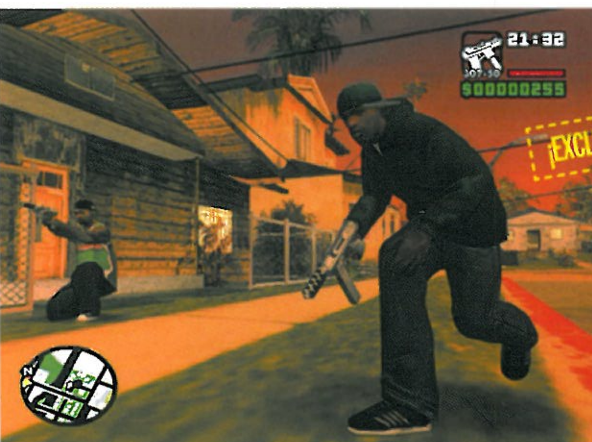






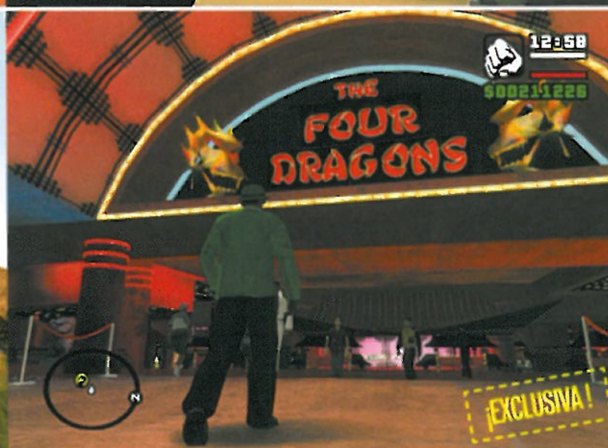








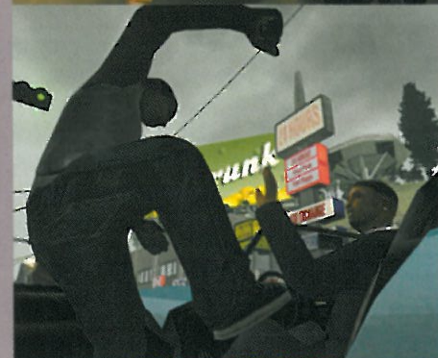




HAGAS LO QUE HAGAS, NO ME ROBES EL COCHE

Como en cada entrega, robar coches se convertirá en nuestra rutina. Como no todos los conductores están dispuestos a bajarse sin rechistar, a veces tendremos que usar con ellos métodos algo más «persuasivos» como blandir un arma, repartir puñetazos y patadas, o hasta hacerles comprobar la solidez del salpicadero.







LA BANDA SONORA

Lo único confirmado al respecto, es un acuerdo de **Rockstar** con **Interscope Records.** Aunque sabemos que abarcará éxitos musicales de los 90 de diversos géneros, el importante papel del *Hip-Hop* en ***San Andreas*** es indudable. Así, el doblador de CJ será un rapero norteamericano casi desconocido llamado Young Maylay. Otro ejemplo es el parecido más que razonable entre el malogrado Eazy-E y el Dr. Dre que formaron parte de NWA (*Niggers With Attitude*) y los personajes de Carl y Ryder. Ice Cube, miembro del grupo durante algún tiempo, puede igualmente presumir de doble en el juego.







pasar por amarillo, naranja, rojo y negro, cuando finalmente hayamos acabado con él. Pero ***San Andreas*** no sólo mejora, sino que enriquece la saga con pequeñas incursiones en géneros con los que, a priori, no relacionaríamos a *GTA*. Así, debemos preocuparnos del aspecto del personaje, de su alimentación y de su forma física, algo que recuerda a un simulador de vida tipo *Los Sims*. Se han añadido elementos de sigilo, se incluye la posibilidad de aprender nuevos golpes y movimientos de acción, se pueden «tunear» los coches, o hasta conquistar y mantener diferentes zonas del barrio al más puro estilo *Risk*... En resumen, todo un universo nuevo para descubrir en las más de trescientas horas que prometen los programadores del juego y con una libertad de acción casi total. Como se desarrolle la aventura y el orden de las misiones es algo que sólo dependerá de tus acciones. ■ ***Supernena***

«SIN DUDA, UN SALTO CUANTITATIVO Y CUALITATIVO EN LA SAGA»

SLY Y "EL DIAMANTE DE TUXMAL"



















PERO, ¿QUÉ DEMONIOS...?

CONTINUARÁ
www.sly2game.com/diamond

¿quién se apunta?

PlayStation 2

THE GETAWAY

BLACK MONDAY

Londres se convierte en la protagonista de un juego que retrata los bajos fondos de la ciudad en una aventura apasionante

El sargento Mitchell se prepara para una redada en un conflictivo bloque de apartamentos



COMPAÑIA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAIS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GENERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSION: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

London Studio fue capaz de llevar a cabo una idea hasta ese momento hipotética y que cumplió, hasta cierto punto, el sueño de más de un iluminado. Se trataba de una aventura imaginaria que se desarrolló en una ciudad real perfectamente reconocible para el usuario. La urbe elegida fue Londres, marco incomparable en el que transcurría la historia de *The Getaway*, y dos años después vuelve a convertirse en la verdadera estrella de ***T.G.: Black Monday*** para descubrir toda su belleza y misterios al usuario de **PlayStation 2**. El equipo dirigido en esta ocasión por **Naresh Hirani**, Programador Jefe del anterior proyecto, ha mantenido el núcleo original casi intacto para utilizarlo como los









ON

La inclusión de motos, armas, 17 nuevas localizaciones y el mayor nivel de detalle, junto a un doblaje de los que hacen época

OFF

Esperamos que London Studio solucione en el producto final la brusquedad en las cámaras al ir a pie y alguna que otra carencia típica de beta sin terminar





Hasta el intrincado metro londinense con el sempiterno «Mind the Gap», aparece representado en el juego, aunque a veces puede resultar demasiado peligroso aventurarse en sus túneles

cimientos de la segunda entrega. Partiendo de esa base se ha dedicado a construir 17 nuevos emplazamientos dentro del mismo perímetro de la ciudad que se había recreado hace un par de años. La gran diferencia, aparte de una mayor atención al detalle, viene dada por la aparición de nuevos tipos de entornos. Las azoteas de la capital británica servirán para dar un mayor énfasis a los momentos de acción que transcurren a pie, porque **London Studio** se ha tomado muy en serio ofrecer una mayor variedad con alcantarillas, almacenes, edificios o las típicas salas de billar que sirven como nido para delincuentes de toda casta y condición. Otro de los aspectos que ha preocupado a los creadores es dotar al juego de una estética más oscura y siniestra. Por lo menos lo suficiente para ambientar la historia protagonizada por el sargento Mitchell, un ex-boxeador y una adolescente con aptitudes de ladrona y pirata informática. Sus caminos se cruzarán en las calles de Londres mientras el jugador va controlando de forma alternativa a cada uno de los personajes al mismo tiempo que los acontecimientos se van sucediendo, con más de hora y media de secuencias generadas por el motor gráfico del juego y con un doblaje muy profesional, como en el primer *The Getaway*. Se ha cuidado de forma especial que los actores elegidos para representar a los cerca de 30 personajes del juego, plasmaran su trabajo interpretativo en el mundo poligonal, ⊡

DENTRO Y FUERA

La recreación de Londres en *Black Monday* no se ha basado únicamente en las calles y avenidas, también se ha querido reproducir un mayor número de interiores respecto a la primera entrega, desde almacenes, edificios impolutos, pasando por alcantarillas hasta llegar a un aspecto que antes no habíamos visto de esta ciudad, sus tejados y azoteas batidos por la policía y el hampa.

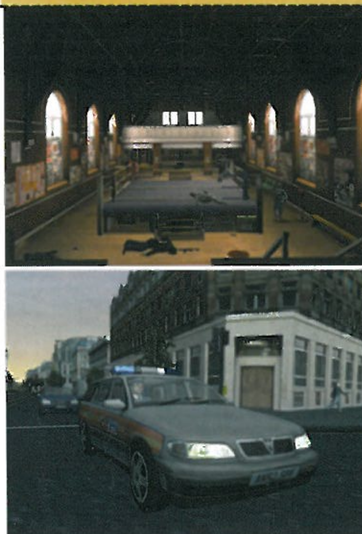


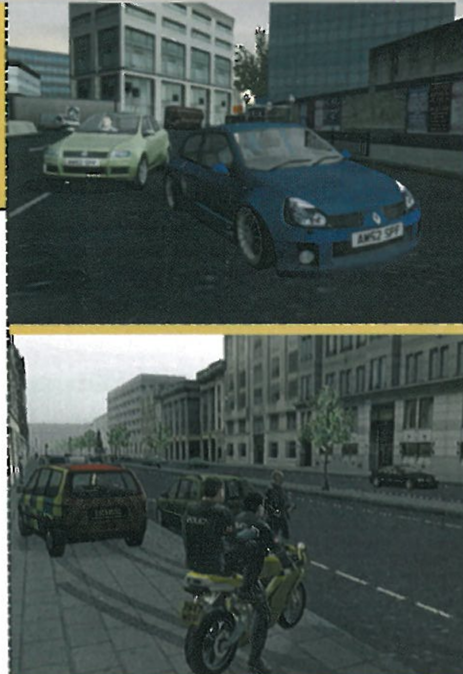


«UN COMPLETO PARQUE AUTOMOVILÍSTICO CON COCHES, MOTOS Y AUTOBUSES DE DOS PISOS»







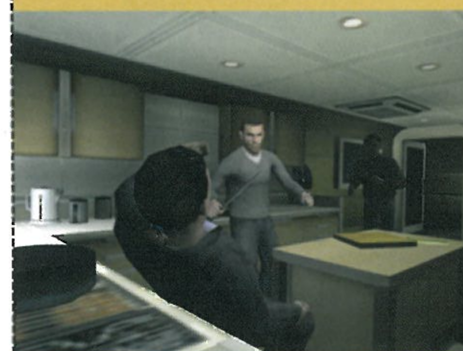


«TRES PROTAGONISTAS PARA UNA AVENTURA ÚNICA»



Uno de los principales atractivos de The Getaway: Black Monday, es la incorporación de nuevos escenarios, como es el caso de las azoteas de Londres, en las que los protagonistas tendrán que vérselas con los mafiosos de peor calaña o perder de vista a los polizontes

por lo que la captura de movimientos también ha abarcado las manos y las expresiones faciales. Dentro del apartado sonoro, la música es obra de la compañía **Nimrod Productions**, interpretada por una orquesta de 40 músicos e instrumentos como guitarras eléctricas, bajo y batería con un estilo cinematográfico muy clásico. Sin embargo, la apuesta original es que músicos integrantes de **Ninja Tunes** van a refundir todos los temas para que suenen con un estilo moderno. Entrando en materia de jugabilidad, **London Studio** ha querido solventar las carencias de *The Getaway*. En primer lugar, facilitando el control de los vehículos que no es tan realista pero sí mucho más efectivo a la hora de ejecutar maniobras imposibles en las ajetreadas avenidas londinenses. También hay que destacar de forma especial la aparición de motos y, ya dentro de las misiones a pie, de armas como tacos de billar, bates de béisbol o palancas. Tal y como ocurriera en la primera parte, dentro del menú principal se ha reservado un espacio para Funciones Especiales, entre las que se encuentran modalidades tan atrayentes como Carrera, Persecución, Taxi Negro o el Modo Libre, una buena excusa para hacer turismo virtual por la capital británica. En resumen, ***The Getaway: Black Monday*** pretende tener una combinación más explosiva de acción arrolladora a pie y conducción que le convierte en uno de los títulos más esperados de 2004. ***R. Dreamer***



MEJOR EN COCHE... O EN MOTO

Por primera vez en *The Getaway* podremos recorrer las calles de Londres a dos ruedas, ya sean modelos deportivos o una sencilla *scooter*. Pero además, se ha mejorado el sistema de control durante la conducción para facilitar las maniobras evasivas del jugador mientras esté al volante de un coche, un taxi o incluso un autobús.





TRES VIDAS CRUZADAS

Un policía con mala reputación, el sargento Ben Mitchell (Bob Cryer, actor de TV británico), un boxeador viviendo al límite de la ley, Eddie O'Connor (Dave Legeno, que participó en *Snatch*) y una adolescente con ínfulas de pirata informática y ladrona, Sam (Jane Peachey, actriz televisiva británica) protagonizan la segunda entrega de *The Getaway*.

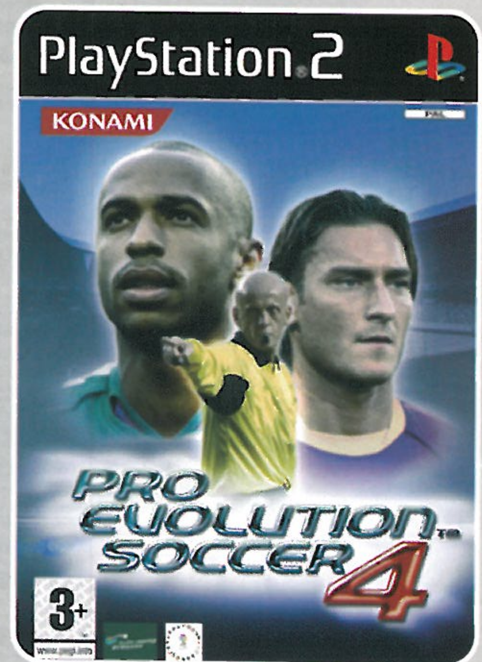
COMPRA PRO EVOLUTION SOCCER4

Y LLÉVATE GRATIS ESTE MULTITAP PARA PS2

MULTITAP VALORADO EN 19,99€



¡ PODRÉIS JUGAR HASTA 8 PERSONAS AL MISMO TIEMPO !



P.V.P. 59,99€

3x2 EN JUEGOS PARA PC

LLÉVATE 3 JUEGOS Y PAGA SÓLO 2

P.V.P. 9,95€ UNIDAD

¡HASTA 18 TÍTULOS DISPONIBLES!





TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES

BLOCKBUSTER



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA APARICIÓN: DICIEMBRE 2004

JAK 3

Desterrado al desierto por sus poderes oscuros, Jak no se da por vencido...

Jason Rubin (responsable de **Naughty Dog**) se despide de su licencia más ambiciosa con una auténtica obra de arte, retomando lo mejor de El Legado De Los Precursores y potenciando algunas de las novedades más destacadas de El Renegado. Tal es así que la frialdad de los escenarios y personajes de la segunda entrega han dado paso al calor de los seres humanos y a una ciudad algo menos corrupta que Villa Refugio, aunque no por ello menos peligrosa... A pesar de que Jak y Daxter pusieron fin a los maléficos planes de Kor y sus discípulos, los habitantes de Villa Refugio siguen desconfiando de Jak y de su poder «oscuro», haciéndole responsable del caos que reina en la ciudad y de unos lamentables sucesos provocados por los Cabezachapas.

Acusado por todo ello, es desterrado al desierto de por vida, donde dará comienzo su nueva aventura. Las plataformas, la resolución de puzzles, los duelos a mano armada, la estrategia y la exploración volverán a ser los ingredientes principales del título;

ON
Potenciar los poderes de Jak con eco luminoso es todo un acierto. También se agradece que hayan mejorado el uso de los vehículos

OFF
Se sigue echando de menos la esencia del primer Jak & Daxter, en el que había menos armas y más combates cuerpo a cuerpo...

«EN ALGUNAS FASES EL JUGADOR PODRÁ CONTROLAR DAXTER»







También podrás utilizar la turbotabla para avanzar

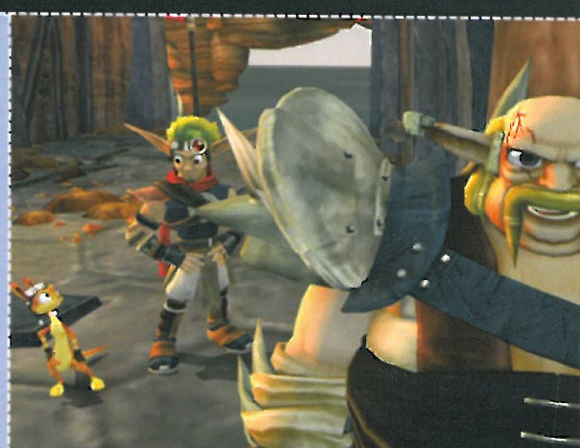
Daxter y el loro Pecker acompañan a Jak en u exilio para ayudarle en la nueva misión



ÁNGEL Y DEMONIO

Jak domina el poder del eco oscuro y luminoso. Este último, nuevo en la saga, le permitirá ser aún más fuerte ya que convertido en Jak Luminoso podrá recuperar energía, levitar, escudarse para no sufrir daños... Asimismo, las habilidades de Jak Oscuro se han visto potenciadas en esta tercera entrega.







pero los enemigos, los vehículos, los poderes y las armas serán diferentes, aportando así una nueva experiencia de juego. Esta vez Jak no sólo dominará el lado oscuro, sino que también podrá controlar los efectos del eco luminoso para convertirse en un ser aún más fuerte e invulnerable con el fin de poder cumplir con éxito las misiones que le vayan encomendando a lo largo de la aventura. Asimismo, el arma que dispondrá será mucho más potente que en la anterior entrega y, aunque menos sofisticados, los vehículos le permitirán atravesar la estepa con un control mucho más preciso que las aeronaves de El Renegado. La turbotabla y el traje Titán también se podrán utilizar en esta tercera entrega y Daxter, además de aportar su peculiar toque de humor en los diálogos, podrá ser controlado en determinadas fases. Gráficamente ***Jak 3*** sigue siendo uno de los mejores plataformas del catálogo de **PlayStation 2**, sin pantallas de carga, con transiciones temporales que reproducen con gran autenticidad el atardecer o el amanecer para dar paso a la noche y el día, un motor gráfico dinámico y real... Las localizaciones no son extensas, sino gigantescas, ya que la desértica estepa donde se desarrolla ***Jak 3*** es cinco veces más grande que Villa Refugio por lo que la exploración de la misma nos llevará una eternidad. ■ Anna

«EL DESÉRTICO ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA AVENTURA ES CINCO VECES MÁS EXTENSO QUE EL DE EL RENEGADO»



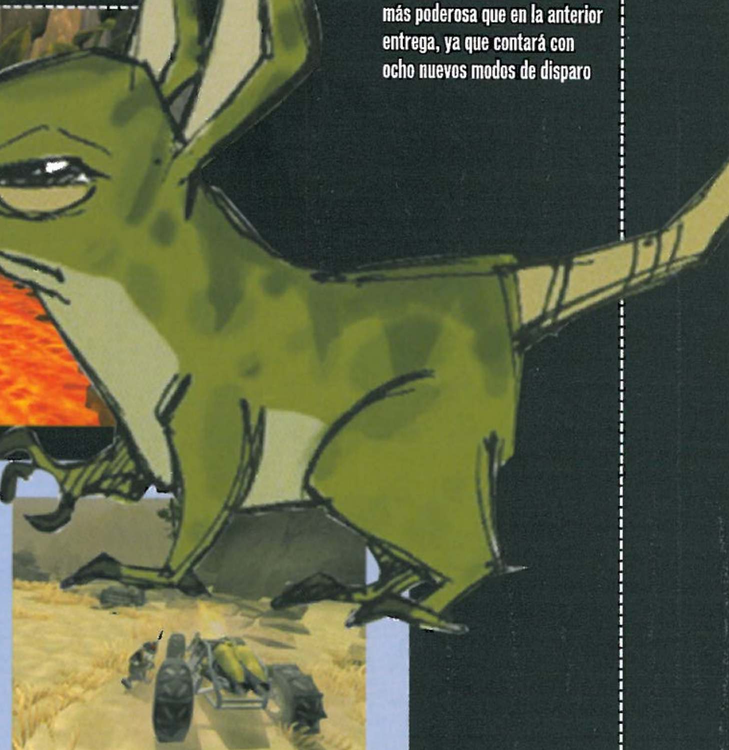
Jak dispondrá de un arma más poderosa que en la anterior entrega, ya que contará con ocho nuevos modos de disparo



Por las calles de la ciudad podrás avanzar a lomos de este animal







ATRAVESAR LA ESTEPA

Desterrado de Villa Refugio, Jak será exiliado al árido y extenso desierto. Allí, dispondrá de diversos vehículos como un todoterreno y podrá cabalgar a lomos de un curioso animal. Atrás quedaron las aeronaves y los cabezachapas de la anterior entrega para dar al juego un aire bastante más «humano».

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Ed Boon roza la perfección con un título que poco tiene que ver con su nombre



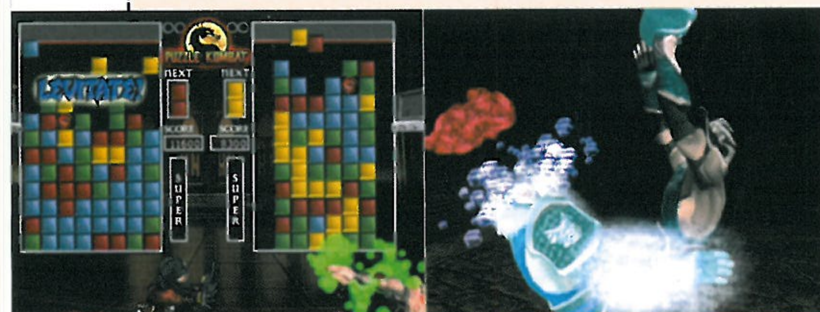


Las armas constituirán la tercera técnica de lucha de todos los personajes del juego





COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004



Los famosos fatalities también harán aparición en Deception. Cada uno de los personajes tendrá dos diferentes, así como un suicidio para evitar el fatality del contrario llamado Hara-Kiri. A la izquierda, el modo Puzzle

Tras el éxito de *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, **Ed Boon** se ha propuesto evolucionar todos y cada uno de los aspectos para convertir ***MK: Deception*** en lo opuesto a su poco acertado título, en el mejor *Mortal Kombat* de la historia. Si no jugaste a la anterior entrega, te adelantamos que **Midway**, en un alarde de creatividad, dejó de lado (ligeramente) la espectacularidad y la violencia gratuita, dando una mayor importancia a la jugabilidad y el desarrollo de los combates; ***Deception*** mantiene dicho concepto jugable y lo evoluciona. Cada uno de los personajes conserva las tres técnicas de lucha diferentes (una de ellas con arma blanca), la posibilidad de combinarlas en un solo *combo* y añade un nuevo *fatality* (cada luchador posee dos) y un movimiento que sólo podremos ejecutar cuando estemos derrotados, y que tan sólo sirve para evitar el *fatality* del contrario: el *Hara-Kiri*. Mientras que el desarrollo de los combates se ha mantenido muy similar al presentado por la anterior entrega, con la inclusión de nuevas técnicas y nuevos personajes como NightWolf, es en los modos que complementan al clásico *arcade* donde encontraremos las novedades más originales. La más importante de ellas ha sido la inclusión del modo *Konquest*, una especie de RPG con batallas al







LA KRYPTA

Al igual que en *MK: Deadly Alliance*, el método a través del que tendremos que conseguir escenarios extra, personajes secretos y todo tipo de ilustraciones y vídeos es en el modo *Krypt*. Sobre estas líneas, una instantánea del proceso de *Hara-Kiri* de Mileena.



estilo *MK*, en el que encarnaremos al joven Shujinko, en su periplo por convertirse en un anciano maestro de artes marciales y con el objetivo final de eliminar a Onaga, el Rey Dragón. A lo largo de dicho modo tendremos que completar Tutoriales que nos mostrarán cómo realizar todo tipo de *combos* y técnicas, y se nos plantearán todo tipo de misiones como si de un RPG clásico se tratase. Junto a esta original modalidad encontraremos el modo Ajedrez y el *Puzzle*, en el primero de ellos competiremos en una variante del clásico juego de mesa en el que las piezas son personajes del juego y, lógicamente, se jugarán la victoria sobre la pieza oponente en un combate a muerte. El desarrollo del modo *Puzzle* recuerda muchísimo a *Super Puzzle Fighter II* de **Capcom**, incluso por la apariencia deforme de los personajes. Como en la anterior entrega, la *Krypta* ocultará decenas de secretos sólo accesibles a cambio de las monedas ganadas en cualquiera de los modos. Por si no fuera poco con todos los modos de juego, **Midway** ha incluido la posibilidad, en todos ellos (a excepción de la *Krypta*, lógicamente), de jugarlos On-line, algo que alargará considerablemente su vida útil y que lo convertirá en uno de los pocos *beat'em-up* del mercado europeo con dicha posibilidad. ■ ***Doc***

«DECEPTION LO TIENE TODO PARA CONVERTIRSE EN EL MEJOR MK DE LA HISTORIA»



MODO KONQUEST

Lo que en la anterior entrega del juego era una especie de aventura que no terminaba de despegarse del género *beat'em-up*, ha evolucionado hasta convertirse en casi un RPG puro y duro en ***Mortal Kombat: Deception***. El modo *Konquest* nos pondrá en la piel del joven Shujinko, que deberá completar todo tipo de misiones y aprender técnicas de lucha y *combos* hasta conseguir ser un maestro anciano, cuyo objetivo final será derrotar a Onaga, el Rey Dragón (que también será el jefe final en el modo de juego clásico).

Heidern regresa tras su triunfal aparición en KOF95 y KOF98





Andy Bogard intenta en vano frenar el especial de Kasumi Todoh



«AL FIN REGRESAN A EUROPA LOS REYES DE LA LUCHA EN 2D: SNK»

KING OF FIGHTERS 00-01

Regresa la saga que revolucionó la lucha 2D



COMPAÑÍA: IGNITION
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2004

Tras el ligero fiasco de *The King Of Fighters 99* en NeoGeo (y es que superar a *KOF98* es imposible), **SNK** retomó su mejor saga de lucha, que ahora cumple 10 años, con más fuerza que nunca. **Virgin Play** nos ofrece la oportunidad de seguir la evolución hasta *KOF2003* (el último aparecido) con las entregas aparecidas en los años 2000 y 2001. El regreso a nuestro país de una de las sagas de *beat'em-up* más carismáticas no podía ser mejor: ambos títulos, conversiones de sus homónimos para NeoGeo, llegarán en octubre en un solo DVD, a un precio de 29,95 Euros. Las versiones para **PS2** incluirán ciertos extras que no pudimos disfrutar en NeoGeo/Arcade, como unos fondos con *anti-alias*, nuevos modos de juego como el *Party* (una especie de *Survival*) y *strikers* exclusivos para la versión **PS2**, como el equipo completo de USA (*KOF95* y *KOF98*). Los menús de la conversión de ***KOF2001*** han sido rediseñados y la banda sonora de ambas entregas está disponible en dos versiones seleccionables, original y *arrange*. Como guinda, **Ignition** y **Virgin Play** se han preocupado por los seguidores de la saga y han incluido un selector de 50/60 Hz, así como tráilers de *KOF: Maximum Impact* y *Metal Slug 3*. ■ ***Doc***

ON
Posee un selector de 50/60 Hz, nuevas bandas sonoras, escenarios con anti-alias y un precio más que atractivo: 29,95 Euros

OFF
Por desgracia, la inclusión de opciones On-line en la saga ha comenzado con KOF94 Re-Bout, pero KOF00/01 no posee dichas opciones



EXCLUSIVO PARA PS2

SNK Playmore ha incluido escenarios con *anti-alias*, nuevos *strikers* para ambos títulos y varios *strikers* que no aparecían en las versiones originales de ***KOF00/01***. Para conseguir dichos *strikers* tendremos que ganarlos en el modo *Party*, una especie de *Survival*.







El gigantesco Broly es una de las novedades de DBZ Budokai 3



De momento sólo hemos podido probar el modo Versus del juego



DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3

El universo DBZ, reunido de principio a fin

La fiebre por *Dragon Ball* está lejos de remitir en Estados Unidos. Con un furor semejante al que recorrió España a principios de los 90, los *fans* yanquis de Goku adquieren compulsivamente muñecos, DVD y todos los videojuegos que les pongan por delante. Espoleados por el tremendo éxito de ventas de las dos primeras entregas de *Dragonball Z Budokai*, **Bandai** y **DIMPS** están cuidando la producción de este tercer capítulo hasta el más mínimo detalle. Para empezar, no han querido desvelar demasiado a la prensa. Sólo algunas pantallas y una *demo* con unos cuantos personajes, de entre el extenso reparto de luchadores que ofrecerá ***DBZ Budokai 3***. Y es que además del reparto del manga original (y la serie de TV), **DIMPS** ha recurrido por primera vez a personajes de *Dragon Ball GT* e incluso de los múltiples largometrajes de *Dragon Ball Z*. La *demo* que ha aterrizado en nuestra redacción nos ha permitido seleccionar desde el principio a Cooler y Broly (ambos procedentes de los largos de *DBZ*), aunque no nos ha informado en qué consistirá el modo Historia (el único punto en el que falló *DBZ Budokai 2*). En la página web oficial aseguran que podremos revivir las mejores batallas de *DBZ* y *DBGT*, pero cómo podremos hacerlo es, por el momento, todo un misterio. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: DIMPS
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: NOV./DICIEMBRE 2004



ON
Dragonball Z Budokai 3 reunirá, por primera vez, los personajes de la serie de TV con los de las múltiples películas de DBZ e incluso de DBGT



El apartado gráfico no parece haber sufrido grandes mejoras respecto a la anterior entrega, aunque habrá que esperar al juego final
OFF

YA SÓLO TE FALTA UNA COSA PARA SER UN AUTÉNTICO DJ: EL NOMBRE.

ABEL RAMOS

DJ CHUS

¿DJ MAX? ¿DJ HECTOR? ¿DJ RUIZ? ¿DJ PAUL? ¿...?

PORQUE CON DJ DECKS & FX LIVE SESSION TU CASA SE CONVERTIRÁ EN UNO DE LOS LOCALES DE MODA DONDE PODRÁS MONTAR TUS PROPIAS FIESTAS Y SESIONES. Y TU PLAYSTATION 2 EN UNA AUTÉNTICA MESA CON CERCA DE 100 TEMAS QUE PINCHAR, 2 PLATOS, MEZCLADOR, SAMPLER, ARCHIVO DE EFECTOS, UNIDAD DE LOOPS... QUÉ TIEMBLEN LOS DJ'S PROFESIONALES, PORQUE LLEGA... ¿DJ SOUND? ¿DJ MÁQUINA? ¿...? DJ DECKS & FX. LO INCLUYE TODO PARA SER UN AUTÉNTICO DJ PROFESIONAL, MENOS EL NOMBRE







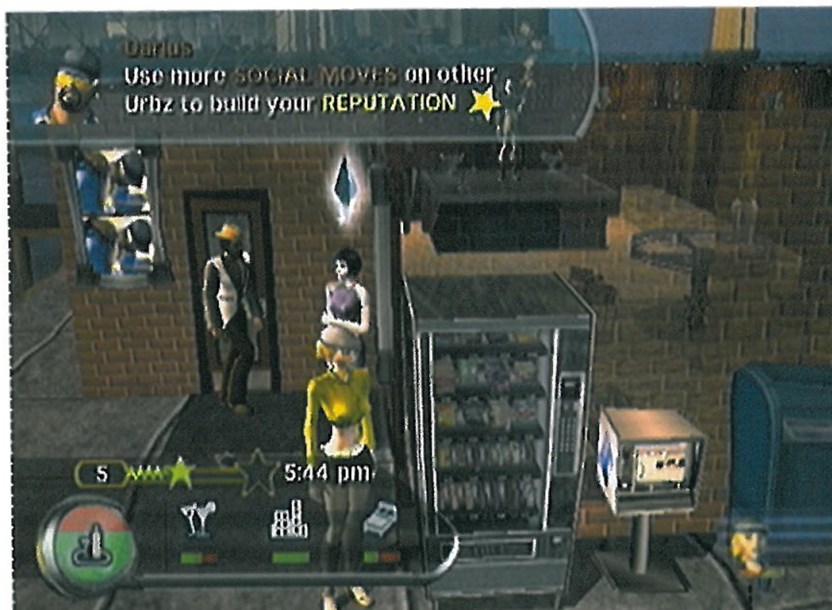
genPlayStation

www.genplaystation.com

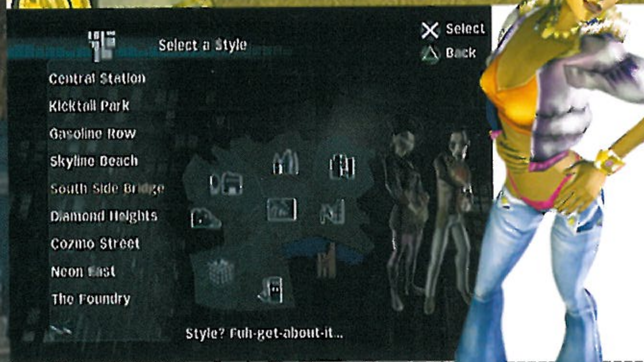
¿quién se apunta?

PlayStation 2

Elige un distrito y encuentra trabajo, y a los ¡Black Eyed Peas!











COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: MAXIS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SIMULACIÓN/ ESTRATEGIA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1- 2
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2004

LOS URBZ

Elige tu estilo y hazte el más popular de la ciudad

Tras dos entregas que seguían la estela de la saga de PC, las consolas reciben por fin un juego de *Los Sims* con un planteamiento totalmente renovado. En esta ocasión, la aventura tiene lugar en una moderna urbe formada por nueve distritos, cada uno con una subcultura y unos objetivos diferentes. Así, antes de crear nuestro *Urbz* deberemos decantarnos por un estilo que puede ser desde *neo-punk* a glamouroso, pasando por *hip-hopero*, *skater* o motero. Nada más llegar al barrio seremos recibidos por Will.Am.I. de los *Black Eyed Peas* (que además de poner la banda sonora en el idioma *Sim* prestan sus caras a cuatro personajes del juego) y por Darius, ellos nos ayudarán a desenvolvernos en la ciudad. Una vez instalados, tendremos que labrarnos una reputación a base de interactuar con otros *Urbz* y conseguir un trabajo como cocinero de *sushi*, camarero, o modelo dependiendo del distrito en que nos encontremos para lograr desbloquear el resto de la ciudad. El juego incluye un modo de dos jugadores a pantalla partida en el que cada uno puede moverse por el mapa de forma independiente.

Supernena



Comparte pantalla y algo más en el modo dos jugadores



SALTO A LA FAMA

En este juego la fama se refleja por toda la ciudad: las fotos de los *Urbz* más populares serán las que decoren las calles. Además, si cuentas con una cámara *EyeToy* y la reputación suficiente será tu cara la que aparezca en vallas, marquesinas o autobuses.

ON
Los diferentes ambientes reflejados con cada una de las subculturas que habitan en cada distrito hacen de Los Urbz un juego más variado

Que no se haya aprovechado la tecnología de EyeToy Cameo para poder colocar nuestra cara a los Urbz como sucede en Esto Es Fútbol
OFF

FORD RACING 3

El «concesionario virtual» de la marca americana



COMPAÑÍA: EMPIRE INTERACTIVE
DESARROLLADOR: RAZORWORKS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: CD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: 29 OCTUBRE 2004

ON
Se trata de un título muy accesible para cualquiera, que encantará a los fanáticos de los modelos clásicos. Además, su precio será irresistible

OFF
Los usuarios europeos echaremos de menos algunos modelos de la marca que podemos encontrar en nuestras calles todos los días

Hace cosa de un año la pequeña desarrolladora **Razorworks** sorprendió a propios y extraños con un *arcade* de conducción que recogía una amplia colección de modelos de la prestigiosa constructora de vehículos americana Ford. Se trataba de un título con una calidad técnica destacable, que proponía al jugador pasar un buen rato mientras disfrutaba haciéndose con estos vehículos. Ahora nos llega la tercera entrega, que sigue las mismas pautas (incluida la aparición del juego a un precio mucho más reducido que la mayoría de sus competidores), pero mejorando y ampliando muchas de sus características. El catálogo de modelos Ford se ha ampliado hasta la respetable cifra de 55. Clásicos de todas las épocas (Mustang, Thunderbird, Gran Torino), espectaculares modelos de carreras, vehículos que podemos encontrar en la calle en este momento (Escort, Sierra, Focus, Mondeo) y hasta *pick-ups*. Todos ellos irán apareciendo según vayamos ganando carreras en cualquiera de los dos modos de juego disponibles. Uno nos propone una serie de carreras sencillas en las que los objetivos varían, desde eliminar a los rivales colocándonos en su estela hasta recoger objetos por el escenario, pasando por carreras eliminatorias. El otro es más convencional y consiste en una serie de campeonatos por puntos. En ambos modos podremos disfrutar de los 26 circuitos que, aunque no sean reales, recogen entornos de lo más variado y efectista. **Dani3po**



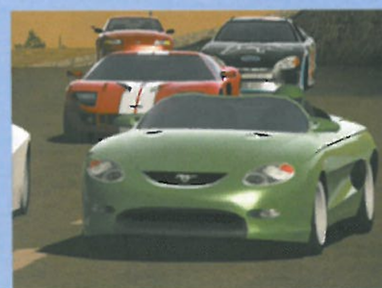
Los pick-up de Ford también competirán en el juego





VEHÍCULOS

Se han añadido nuevos modelos a los ya existentes. Mustang, Fairlane, XB Falcon, Ranchero, Gran Torino, Thunderbird, Sierra, Escort, Focus, Indigo, Taurus, Mondeo, Puma, Explorer y muchos más estarán a nuestra disposición. Pero, ¿qué pasa con el Fiesta, Ka, o Fusión?



FLATOUT

¡CONDUCE A LA DESTRUCCIÓN!

"ESPECTACULAR, SALVAJE, ORIGINAL, EMOCIONANTE Y CON UNOS MINIJUEGOS QUE DARAN QUE HABLAR"

PlayStation 2 Revista Oficial España



Los conductores son como el coche: ¡Dales un buen golpe y los lanzarás a través del parabrisas a la barbarie!



58 circuitos, arenas acrobáticas y de destrucción, demuestra todo lo que sabes hacer



Muros de neumáticos, vallas, postes, coches. Todo en FlatOut es interactivo, deja una masa de destrucción según vas progresando durante la carrera

www.flatoutgame.com

XBOX PlayStation 2 PC CD-ROM











LOS INCREÍBLES

La nueva peli de Pixar, hecha juego



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: HEAVY IRON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: BETA NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: 12 NOVIEMBRE 2004

Como ya es habitual, cada estreno cinematográfico **Disney** llega acompañado de su correspondiente adaptación a videojuego. Pero el caso de ***Los Increíbles*** es especial por un motivo, ya que se trata del nuevo largometraje de los Estudios **Pixar**, los genios responsables de *Monstruos S.A.*, *Toy Story* o *Buscando A Nemo*. Pero a diferencia de ésta última, ***Los Increíbles*** huye del tono infantilón para narrar, en clave de comedia, el vivir cada día de una pareja de superhéroes ya retirada. Para el todopoderoso Mr. Increíble es difícil ir todos los días a la oficina cuando podría machacar un coche con sus propias manos. Su mujer, Elastigirl, intenta superar la rutina cotidiana mientras no quita ojo a los dos hijos de la pareja: Violeta y Dash, también dotados de superpoderes. Este original cuarteto es el prota-

ON
El entorno gráfico está mucho más logrado que lo que suele ser habitual en las licencias Disney. Pixar ha tenido bastante que ver en ello...

OFF
Pese a su calidad, el juego de Los Increíbles tendrá que luchar con los prejuicios de muchos usuarios, que lo tacharán de juego infantil



26 DE NOVIEMBRE

Ese día se estrenará en toda España *Los Increíbles*, la última creación de los estudios **Pixar**. El director del filme es nada menos que Brad Bird, autor de ese gran clásico de la animación llamado *El Gigante De Hierro*. Su talento, unido a la magia de **Pixar**, ha dado como resultado una deliciosa comedia que en su versión original cuenta con las voces de Craig T. Nelson, Holly Hunter, Samuel L. Jackson y Jason Lee, entre otros.





Tras 15 años de retiro, los Sres. Increíble vuelven al «tajo»

gonista de la película y del videojuego desarrollado por **Heavy Iron Studios**, en el que a lo largo de sus 18 fases tendremos ocasión de controlar a cada miembro de la familia Increíble y alucinar con sus poderes. Construido sobre la última generación del *engine Renderware* («Made In Criterion»), el videojuego de ***Los Increíbles*** reproduce con total fidelidad el *look* del filme original (de hecho, la gente de **Pixar** ha controlado el desarrollo hasta el último detalle), alternando fases de pura acción con otras de habilidad, y con una ajustada curva de dificultad capaz de enganchar a niños y mayores. La fuerza de Mr. Increíble, la elasticidad de Elastigirl, la velocidad de Dash y la habilidad de Violeta para crear campos de fuerza estarán a tu servicio en este simpático *arcade*, que llegará a las tiendas unas semanas antes del estreno de la película. ■ ***Nemesis***

«LA PROPIA PIXAR HA SUPERVISADO CADA UNO DE LOS DISEÑOS DEL JUEGO, ASÍ COMO SU DESARROLLO»



El benjamín, Dash, es más rápido que el rayo. Sus padres le han prohibido usar sus poderes, pero cuando pierdes el autobús del cole... No queda otro remedio que quemar el asfalto

NEO CONTRA

KCET imprime nuevos aires al clásico de siempre

Todavía no se han apagado los ecos por el sensacional *Gradius* firmado por **Treasure** y **Konami** ya prepara un nuevo delirio *shooter* para **PS2**. Otro clásico, nada menos que la saga *Contra*, que regresa a la máquina de **Sony** arropada por un buen puñado de novedades. Para empezar, al clásico desarrollo 2D horizontal se le ha añadido una perspectiva aérea isométrica que recuerda a *Super Contra* de SNES. Al héroe Bill Rizor le acompaña un nuevo compañero, un misterioso samurái llamado Genbei «Jaguar» Yagyu, dotado de armas y movimientos exclusivos. Ambos harán frente al consabido ejército de jefazos *Made In Contra*, en los que **KCE Tokyo** ha dejado patente no sólo su virtuosismo gráfico, sino su búsqueda constante por crear algo original en una saga con casi 20 años de vida. Las contadas fases que ofrece la *beta* de ***Neo Contra*** lo dejan patente: además del clásico «mata todo lo que se mueve», hay persecuciones en dinosaurio y duelos contra ingenios mecánicos en plena caída libre, por citar dos ejemplos. Esa loable intención por traer sangre nueva a la franquicia se ha extendido al diseño del juego. El reputado dibujante de cómics Jim Lee (*Batman, X-Men*) firma la carátula de ***Neo Contra*** y ha colaborado en el diseño de los personajes. ■ ***Nemesis***



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2004

ON
El trepidante desarrollo, pues desde el arranque de la fase tus dedos no descansarán ni un segundo. Es más fácil que Contra Shattered Soldier

OFF
Situar la fecha de lanzamiento en diciembre es todo un ejercicio de optimismo. Es más que probable que el lanzamiento se retrase hasta 2005





Las fases con cámara aérea recuerdan al clásico Super Contra de SNES y su Modo 7



«CONTRA, CASTLEVANIA, GRADIUS... KONAMI ES UNA EXPERTA EN EXPLOTAR SU CATÁLOGO DE CLÁSICOS»

CONSULTORIO ON-LINE

Si tienes alguna duda contacta con Doc:

doc.ps2@grupozeta.es

Todos los meses contestaremos vuestras dudas sobre la conexión a Internet de PS2, los juegos que soportan funciones On-line y todo lo que tenga relación directa con la red de redes y nuestra PlayStation 2

¿Me podríais decir más o menos cuánto podría costarme una conexión On-line para mi PS2? ¿Y me podríais decir que tendría que hacer para contratarla y conectar mi consola?
Juan Tatay, vía e-mail

Todo depende de la compañía con quien quieras contratar la conexión de banda ancha y de qué tipo la quieras. Estás de enhorabuena, ya que actualmente todas las compañías de banda ancha (tanto a través del cable como del ADSL) están rebajando sus precios y aumentando sus velocidades de transferencia; la media está en unos 512 KB/s por unos 30 ó 40 Euros al mes. Para contratarla, te recomendaría estudiar las diferentes ofertas existentes. Eso sí, busca una conexión que te ofrezca un módem Router, ya que es el método más sencillo para conectar tu PS2 sin complicarte demasiado.

¡Hola! Tengo un pequeño problemilla. El caso es que me quiero conectar en red con un par de juegos con los que aún no había jugado On-line, y no hay manera, ya que cuando entro, me pide un nombre y una contraseña, las cuales no puedo tener porque no he jugado antes a esos dos juegos. He intentado también crear una nueva cuenta con un nuevo *nick* y contraseña y no puedo, pues me indica que el cambio se tiene que hacer desde *Central Station*. Pero lo peor de todo es que he olvidado el *nick* y la contraseña de *Central Station*.
Hector Mayol, vía e-mail

Tu problema puede deberse a muchos motivos. Si te registraste como *beta tester*, puede que tengas que utilizar el «segundo» disco para conectar a *Central Station* que Sony mandó a los *testers*, en el caso de que te haya llegado. En teoría, tras registrarte en *Central Station*, te debería llegar un código PIN (por correo ordinario, no por e-mail), con el que finalizar tu registro; puede que no hayas completado tu registro, que no hayas recibido finalmente tu código PIN o que, en el peor de los casos, hayas perdido tu PIN, con lo que la solución más efectiva (o la única, más bien), sería llamar al número de atención al cliente de Sony y comentarles tu problema; este es el número: 902 102 102.

Saludos. Quisiera saber porqué al conectar un Router al adaptador Ethernet surgen errores para crear partidas, concretamente en *MOH: Rising Sun*, y te pide que abras el puerto TCP 14300 del *firewall*. Quisiera que me explicarais paso a paso cómo configurar éste para poder crear partidas.
Alex Condom Torrent, vía e-mail

Como ya hemos comentado en alguna ocasión, algunos títulos requieren que unos determinados y específicos puertos del Router estén abiertos para poder jugar. Las instrucciones para abrir puertos las podrás encontrar en cualquiera de estas páginas web: www.bandaancha.st ó www.adsl4ever.com.

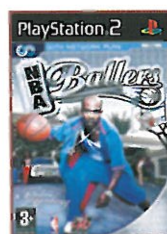




Tu posición tendrá que llegar al nº 8 para participar en torneos

NBA BALLERS

Compite por ser el mejor del mundo



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2
MODOS ON-LINE: 3

La experiencia de **GameSpy** en el juego On-line (antes de la existencia de **PlayStation 2** ya tenían servidores de juego en red para PC) ha permitido a **Midway** dotar a su excelente título *arcade*/deportivo de un juego On-line fluido y sin saltos. Tras registrarnos de una forma intuitiva y rápida en **GameSpy**, tendremos acceso a los partidos normales, entre jugadores de cualquier tipo, en el modo *The Ball Court*. Cuando hayamos ganado suficientes partidos y nuestra posición en el *ranking* esté por debajo del número 9 (es un *ranking* personal, no global), podremos participar en los auténticos torneos. Los partidos se desarrollan con total fluidez y podremos utilizar el *Headset* para comunicarnos con nuestros oponentes. ■ ***Doc***

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El desarrollo de los partidos de NBA Ballers convierte su modo On-line en uno de los más adictivos de cuantos podremos disfrutar con nuestra PS2. Eso sí, más vale que sepas perder, porque si no te desesperarás a la mínima.

9.0

PlayStation 2 Revista Oficial - España

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

BURNOUT 3 TAKEDOWN

El más rápido y salvaje de Internet

Las sorpresas que nos depara ***Burnout 3*** parecen no tener fin, ya que después de demostrar su impecable calidad técnica, **Criterion** también ha dejado claro que son excelentes programadores del protocolo de juego en red. ***Burnout 3*** ofrece cinco modos de juego (Festival de Choques, Doble Impacto, Aplastar en Equipo, Furia al Volante y Carrera Única) para ocho jugadores. El proceso de autentificación, navegación por las salas de juego, actualización del *ranking* y entrada y salida de las partidas resulta rápido, y hace uso del protocolo creado por **EA**. Durante las carreras nos costará creer que jugamos On-line debido a su fluidez y absoluta ausencia de *lag*, sobre todo teniendo en cuenta que podremos comunicarnos con los demás corredores a través del *Headset*. ■ ***Doc***



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 8
ESCENARIOS: 3 CONTINENTES
MODOS ON-LINE: 5



■ **Podremos conocer a cada uno de nuestros rivales por el nombre que aparece sobre su vehículo**

ON-LINE

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Burnout 3 ofrece una gran cantidad de posibilidades On-line (cinco diferentes modos), un máximo de ocho jugadores simultáneos y una conexión sin lag y sin saltos. El modo On-line le da una vida casi infinita al título de Criterion.

9.3



TOP ON-LINE

Clasificamos los títulos más jugados de la red por orden de importancia y calidad



01

BURNOUT 3: TAKEDOWN
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO



02

SYPHON FILTER: T.O.S.
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



03

SOCOM II: US NAVY SEALS
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO



04

NBA BALLERS
COMPAÑÍA: MIDWAY
MODO ON-LINE INCLUIDO



05

FORMULA 1 04
COMPAÑÍA: SONY C.E.
INCLUYE FUNCIONES ON-LINE

LA WEB DEL MES:

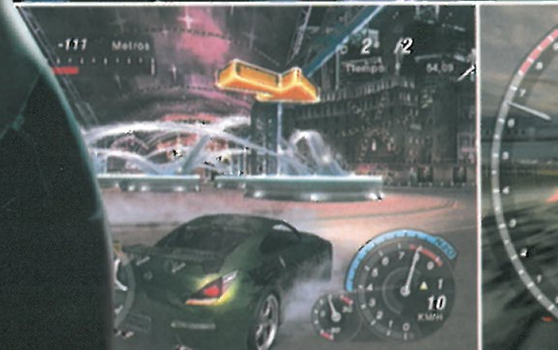
www.rockstargames.com/sanandreas
Para aliviar vuestras ganas de *GTA*, **Rockstar** ya ha puesto en marcha la web de *San Andreas*. En ella encontrarás noticias, información de su BSO, fondos de escritorio, salvapantallas...



TUNING INTEGRAL
En las dos capturas inferiores tenéis un ejemplo de cómo las modificaciones estéticas realizadas a los vehículos pueden transformar su imagen hasta el extremo de resultar irreconocibles. Sin duda, uno de los elementos más espectaculares son los accesorios de fibra de carbono, que otorgan un apartado visual de lo más agresivo. Los vinilos siguen estando presentes, esta vez con muchos más diseños. Incluso los equipos de audio son susceptibles de ser mejorados, implementando unos gigantescos bafles en la parte trasera.









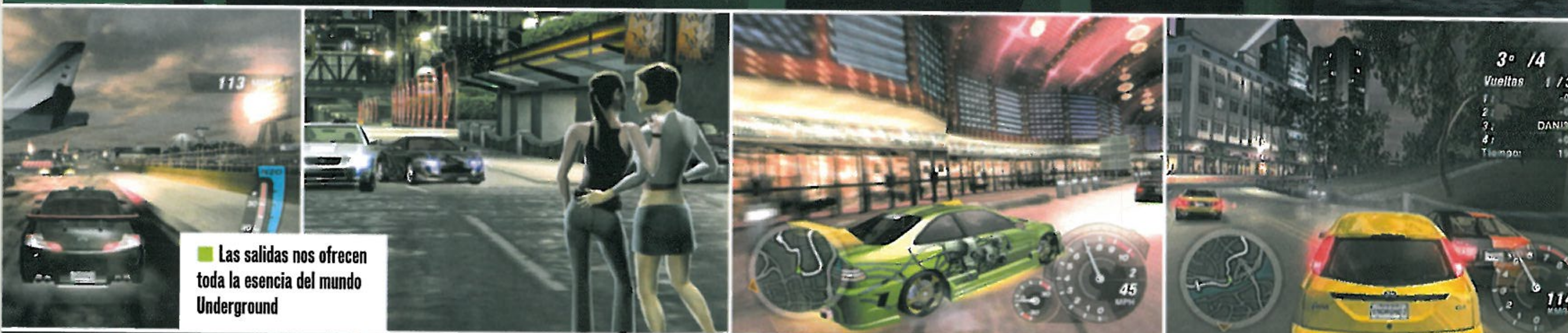
COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA CANADA
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADA
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
COCHES: 30+
MODOS DE JUEGO: 2
DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 125 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://www.needforspeed.com

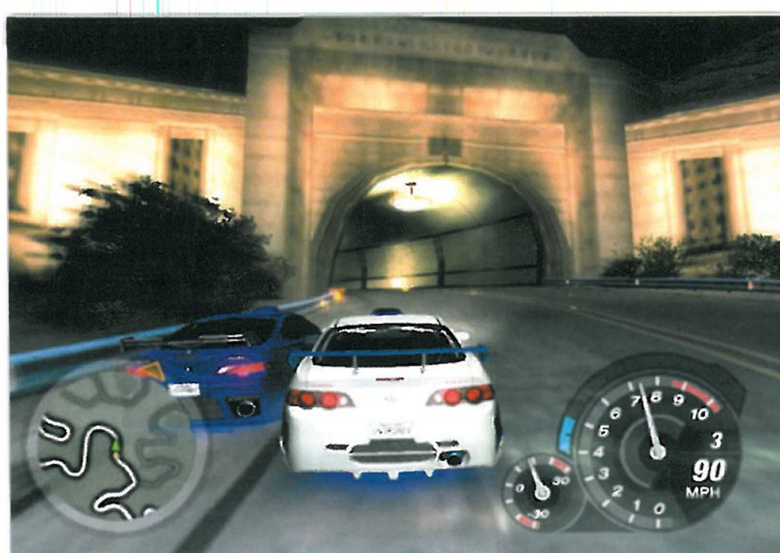
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Más que un simple divertimento, todo un estilo de vida

Hace cosa de un año **EA Games** nos sorprendió con un título de conducción enmarcado en su conocida saga *Need For Speed*, pero que rompía totalmente con el espíritu de aquella. Lo que nos ofrecía el primer *Underground* era un explosivo combinado de carreras ilegales en espectaculares entornos urbanos, amplias posibilidades de modificación de nuestro vehículo (tanto a nivel interno como externo) y toda la filosofía y el estilo de vida de los que participan en semejantes eventos. El fulgurante éxito de este título pilló por sorpresa a la propia compañía, que no esperaba vender más de cinco millones de copias del mismo. Quizá la clave de semejante aceptación popular estuvo en el «boom» de la cultura *Tuning*, que parece estar más de moda que nunca. Con esta segunda entrega sus programadores pretenden introducir todos los elementos que se quedaron en el tintero por falta de tiempo. Y vistos los resultados, nos parece increíble que menos de un año de trabajo dé semejantes frutos. En esta segunda entrega la serie se libra del corsé para ofrecernos una experiencia «underground» integral, que nos hará sentirnos dentro de este apasionante mundo. Atrás quedaron las pruebas consecutivas del anterior capítulo. Ante nosotros se abre con toda su majestuosidad Bayview, una gigantesca ciudad de neón y cristal, en la que toda la reputación ganada anteriormente no sirve de nada. Llegamos a ella como un novato en esto de las carreras, y deberemos ganarnos una reputación a toda costa. Como se dice en varios momentos del juego, «aquí lo más importante no es participar, ni siquiera ganar». Hay que machacar a los rivales. Podremos circular libremente por ella admirando el paisaje, o ir directamente a los puntos de interés. Un completo mapa (con GPS incluido) nos pondrá al corriente de lo que se cuece en la ciudad,



Las salidas nos ofrecen toda la esencia del mundo Underground



mostrándonos las localizaciones exactas en donde tienen lugar las carreras. Las hay de todo tipo: desde circuitos con varias vueltas a «sprints» de un punto a otro, pasando por concursos de derrapes o las emocionantes competiciones de aceleración (en las que sólo importa cambiar de marcha en el momento indicado y esquivar el tráfico). Incluso podremos retar a cualquier rival que nos encontremos por la ciudad en una adrenalínica versión de «el ratón y el gato». Pero la mayor novedad consiste en la Liga de Carreras *Underground*, una serie de competiciones en circuitos de carreras, sin tráfico y sólo accesibles por invitación de un patrocinador, al que tendremos que contentar ganando un número determinado de las mismas. Las posibilidades de juego son prácticamente infinitas, y lo mejor es que en todos y cada uno de los eventos seguiremos disfrutando de un control asequible (aunque sin llegar a los niveles de *Burnout 3*), una sensación de velocidad extrema (sin atisbos de brusquedad en el motor gráfico) y unos grados de tensión que nos pegarán al sillón sin remisión. Las distintas tiendas de Bayview ofrecen todo lo que el más experto en coches pueda desear. En el apartado visual (imprescindible para superar algunas pruebas del juego) todo está recogido, hasta el más mínimo detalle. Cambia las puertas, alerones, frontales, traseras o modifica por completo la carrocería de una vez con los chasis de fibra de carbono. En cuanto al rendimiento del coche, las opciones son tan completas que cualquiera que no sea un experto mecánico podría perderse. Afortunadamente **EA Games** ha pensado en todo y ha creado unos «kits» predefinidos que mejorarán las características del coche sin tener que preocuparnos demasiado. Gana dinero, «tunea» tu coche o compra otro más potente (ahora el garaje admite más de un modelo a la vez), participa en carreras más exigentes y vuelta a empezar. Es un círculo vicioso irresistible. En cuanto al apartado técnico, destaca sobre todas las cosas el hecho de poner en pantalla una ciudad tan enorme, bella y compleja como es Bayview sin el menor



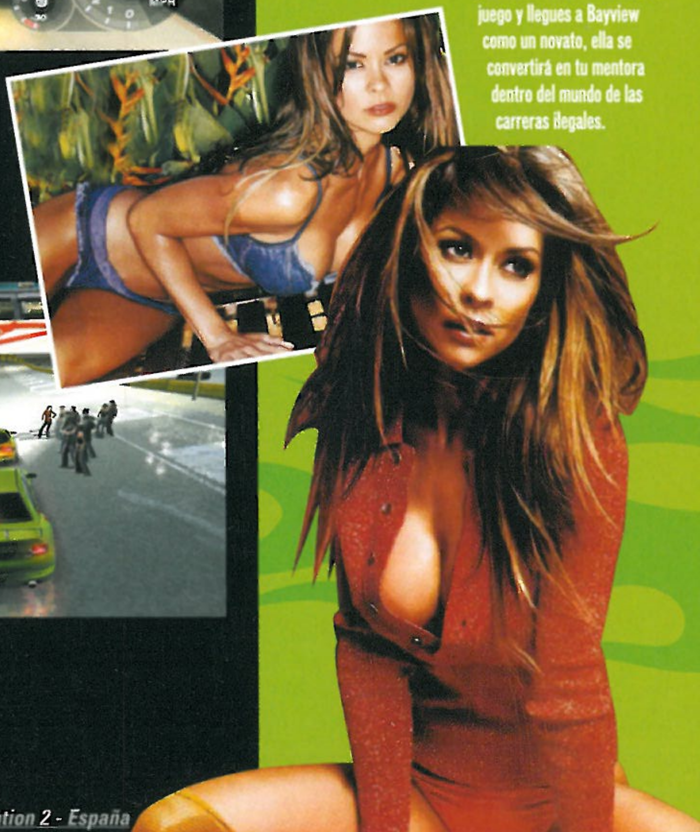


Cuando efectuemos un movimiento espectacular, la cámara cambiará para ofrecernos un punto de vista más cinematográfico



GASOLINA EN SUS VENAS

Brooke Burke (la presentadora americana más conocida por posar insinuantemente en las portadas de revistas masculinas que por otras cosas) cede su voz y su imagen a Rachel, el personaje femenino más importante de ***Need For Speed Underground 2***. Cuando comience el juego y llegues a Bayview como un novato, ella se convertirá en tu mentora dentro del mundo de las carreras ilegales.









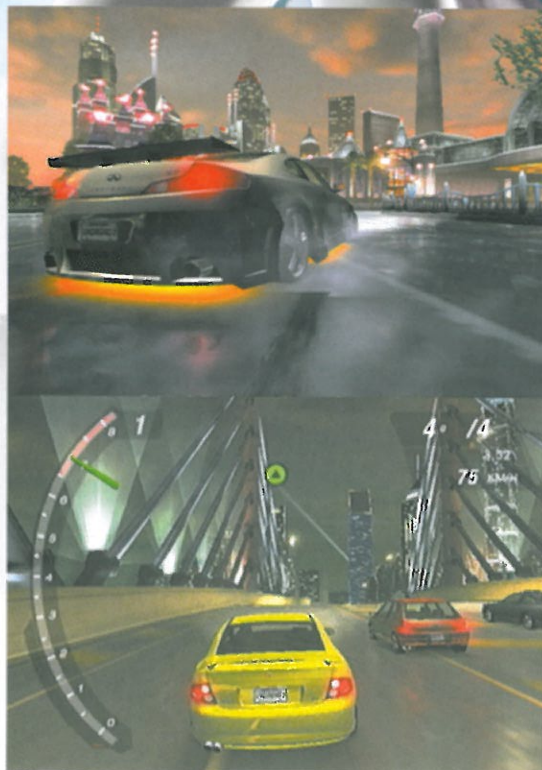
«LAS MODIFICACIONES DISPONIBLES PARA LOS VEHÍCULOS SON CASI INFINITAS»



UNA CIUDAD PENSADA POR Y PARA LA VELOCIDAD

La urbe de Bayview es el único escenario donde tiene lugar todo el juego. Y la verdad es que es más que suficiente, ya que sus dimensiones son bastante considerables. A comienzo del juego sólo podremos acceder al centro de la ciudad, pero según vayamos avanzando se irán abriendo nuevos vecindarios, todos ellos igual de variados y atractivos. La arquitectura creada por los diseñadores recoge elementos propios de varias ciudades norteamericanas, como Las Vegas, San Francisco o Nueva York. En Bayview siempre es de noche, y la oscuridad ampara a los corredores más atrevidos.

rastro de carga o ralentización. Podremos estar en el *parking* de aquel edificio que se ve en el horizonte en cuestión de minutos, y según vayamos avanzando se abrirán más distritos aún. Las señas de identidad de la anterior entrega siguen presentes, todo tiene un aire de estilización y diseño algo irreal (buscado por los programadores), con su asfalto húmedo y sus increíbles juegos de luces. Los más de treinta vehículos reales también se encuentran perfectamente representados, y su modificación en tiempo real en la tienda de componentes es algo digno de mención. Aún quedaría mucho que hablar de este gran título, que se convierte por méritos propios en mucho más que una secuela, y en la mejor oferta automovilística (te guste o no el *Tuning*) del momento. ■ ***Dani3po***



■ Las carreras de aceleración son las más intensas. Simplemente mete la marcha en el momento preciso, cambia de carril para esquivar el tráfico y aprovecha el nitro



■ Por si fuera poco, Need For Speed Underground 2 incluye una completa demo jugable de otro de los grandes lanzamientos automovilísticos de la compañía. Se trata ni más ni menos que de Burnout 3 Takedown

NFS UNDERGROUND 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La libertad de juego es absoluta en todo momento.
[+] El estilo visual recrea un mundo atractivo y hedonista.
[+] La modalidad ULR añade una nueva dimensión al juego.
[+] El control sigue siendo tan gratificante como en el primero.

3+

9.5 **GRÁFICOS:** Deliberadamente irreales (salvo en los vehículos), el estilo NFS marcará tendencia este año, de nuevo.

9.4 **AUDIO:** Banda sonora de artistas como Fluke, Snoop Dog, o Paul Van Dyk. Efectos muy logrados y voces en perfecto castellano.

9.6 **JUGABILIDAD:** Une lo divertido de las competiciones y la profundidad del modo Carrera en un binomio perfecto.

9.7 **DURACIÓN:** Cientos de carreras, modificaciones, circuitos y posibilidades de juego para que dure hasta la tercera entrega.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: EA Games no se ha dormido en los laureles y, lejos de aprovechar la licencia ofreciendo más de lo mismo, ha revolucionado su saga (y por consiguiente el género). La mejor apuesta para los fans de la velocidad.

9.6
(SOBRE 10)



DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM



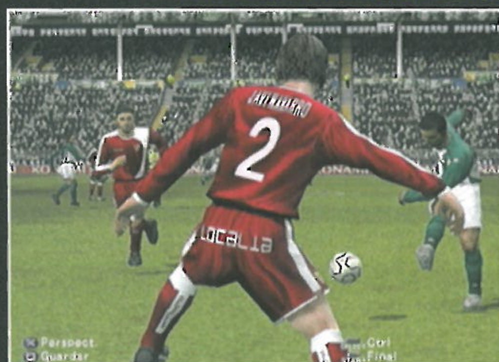
PRO EVOLUTION SOCCER 4

Konami se pone las pilas para plantar batalla por el trono del género futbolístico en PlayStation 2



COMPAÑÍA: KONAMI
DESARROLLADOR: KCET
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SIMULADOR DE FÚTBOL
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
EQUIPOS: 215
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 6
MEMORY CARD: 987 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.konami-europe.com



■ La indumentaria de los equipos españoles está perfectamente reflejada en el juego. Hasta la «publi» de los pantalones

En el mundo del videojuego siempre ha habido verdaderos misterios. Son cosas a veces incomprensibles y que, por más vueltas que le damos, escapan de una explicación lógica. Hay muchos y variados ejemplos, pero uno de los que más nos ha llamado la atención siempre ha sido el de **Konami** con *Pro Evolution Soccer*. Como todos sabéis, la compañía nipona cuenta, desde hace ya muchos años, con el que para mucha gente es el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. Bien, pues a pesar de ese dato (que podría ser opinable) y sus incontestables cifras de ventas (ahí no hay discusión), **Konami** seguía sin mover un dedo para solucionar las grandes carencias de la saga. Parecían hacer oídos sordos a las recomendaciones de la crítica y a los deseos de sus usuarios y, edición tras edición, seguían sin ofrecer los nombres reales de jugadores, de los clubes o de las competiciones. ¿Qué habría pasado si *PES* hubiera contado con los derechos desde el principio? Pues es difícil saberlo, pero ***Pro Evolution Soccer 4*** puede empezar a responder esta pregunta. Aunque sólo tienen los derechos de tres

LA LIGA ESPAÑOLA

Es el aspecto que más van a agradecer los fanáticos de la saga en España. Jugar con el mejor *PES* defendiendo los colores del Villarreal o Getafe es una experiencia que todos estábamos deseando probar. Están casi todos los fichajes del verano... Aunque se les ha escapado alguno de los de última hora.

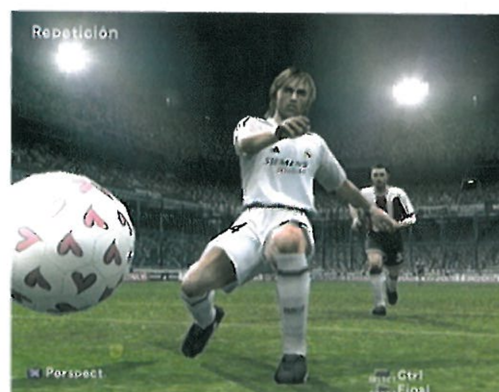


Los árbitros ahora están presentes en el terreno de juego. No estorban ni molestan... Lo que ya es un dato importante





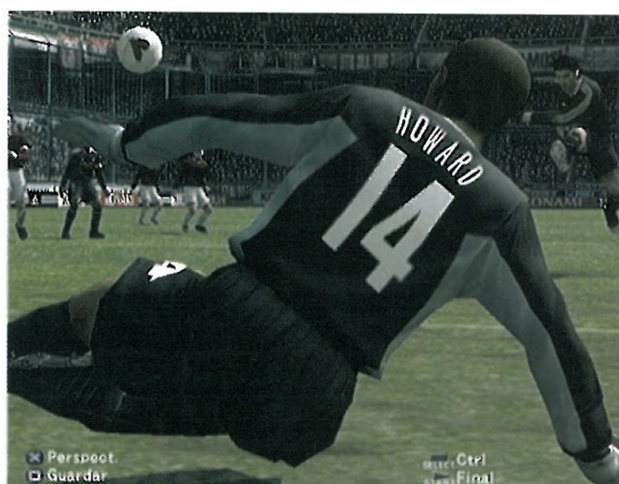


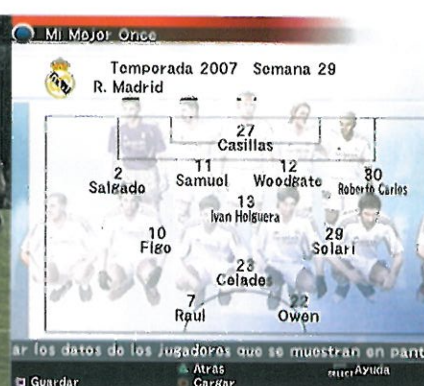




grandes ligas europeas (española, italiana y holandesa) y las competiciones sean ficticias, estamos seguros de que tendrá un efecto positivo en los fanáticos de la saga. Sin ser exactamente lo que queríamos, es todo un avance y una muestra de que **Konami** empieza a despertar.

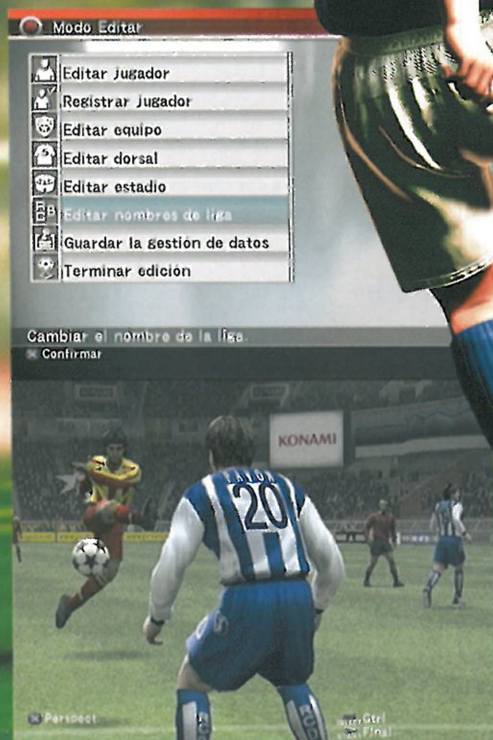
Pro Evolution Soccer 4 es el mejor y más completo de toda la saga. Las mejoras en el apartado gráfico son notables y, además de nuevas animaciones, se ha trabajado más el tema de las facciones y el detalle de la indumentaria y musculación. El balón es perfecto, mucho más realistas los desplazamientos,





En la imagen superior se puede ver una de las novedades de la Master League, el Once ideal de nuestro equipo

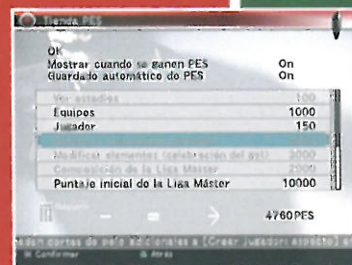
■ El Editor es más completo, sencillo y, sobre todo, mucho más rápido de manejar



LOS RETOS PES

Además de servir para conocer nuestro dominio de las diferentes técnicas, es una fuente importante de puntos para comprar cosas en la tienda PES. Ahora hay más pruebas y más niveles de dificultad en cada una.





botes y los rechaces. Da la sensación de que el motor gráfico es bastante más potente... Aunque también hemos detectado alguna ralentización en los córners. Como no ocurren a menudo, es posible que dependa del estado de la consola... Por suerte, lo que no falla en ***PES4*** es el fútbol.

Cada año varía el estilo de juego y, aunque al principio nos cueste un poco, siempre aciertan con los cambios. Sobre el terreno, las diferencias son palpables y nos obligarán a modificar viejos hábitos y vicios. Ahora hay menos velocidad al correr con el balón, cubren mejor los huecos y tienen más importancia los regates y las combinaciones. Los porteros alternan paradones imposibles con estatuas inexplicables en los balones pegados a los palos. En cuanto a los árbitros, ahora pitan penalti con bastante facilidad y se les va menos la mano con las tarjetas rojas. La ley de la ventaja está mejor aplicada y, si un jugador se lesiona durante el partido, será atendido en banda y tardará unos minutos en reincorporarse.

En líneas generales, se puede decir que este nuevo Pro Evolution Soccer es un poco más difícil, pero nada que no podamos superar. Aunque aún se pueden mejorar algunos aspectos, ***PES4*** se acerca un poco más a la perfección absoluta. Esperemos que en el próximo vuelvan a sorprendernos e incluyan el juego en red. ■ ***De Lúcar***

«AUNQUE LE FALTAN ALGUNOS PEQUEÑOS DETALLES PARA SER PERFECTO... ES EL MEJOR PES»

PES 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La presencia de los clubes españoles añade aún más interés.
[+] La nueva Master League es más completa y exigente.
[-] No se ha incluido el modo de juego en red. Sería definitivo.
[-] Hay algunas ralentizaciones en los córners... A veces.

3+

94 **GRÁFICOS:** Los campos, el balón y la animación de los jugadores son más realistas que nunca. Un auténtico espectáculo.
90 **AUDIO:** Los locutores de TVE, aún con sus fallos, son mucho mejores que los anteriores. El ambiente de la grada está más logrado.
96 **JUGABILIDAD:** Es el más completo, exigente y divertido de todos los PES. La presencia de clubes españoles aumenta el interés.
94 **DURACIÓN:** Es mejor que el anterior. Con PES3 seguíamos jugando hasta que llegó éste. Y con éste jugarás hasta que aparezca PES 5.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque aún se puedan mejorar muchas cosas, PES4 es otro gran paso hacia la perfección total. Es el más grande de toda la saga y, si algún día lo podemos jugar en red, también el modelo a seguir por la competencia... Una vez más.

9,4 (SOBRE 10)








■ Romper objetos y hacer el cabra todo el rato, nos subirá la barra del turbo. Una gran ayuda en los finales más apretados

FLATOUT

Sólo sobreviven los más fuertes... Y los más rápidos



COMPAÑÍA: EMPIRE INT.
DESARROLLADOR: BUGBEAR
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: FINLANDIA
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
COCHES: 18
CIRCUITOS: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 165 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SI
PVP REC.: 59,95 €

http://www.virginplay.es

En el género más prolífico de **PlayStation 2**, el de los juegos de conducción, hay que hilar muy fino para conseguir atraer la atención de los aficionados. Además de la cantidad de títulos, la calidad suele ser bastante importante y la competencia algo demencial. Así que, alcanzados ciertos niveles mínimos, lo más práctico es buscar la originalidad... O, como mínimo, lo menos frecuente. ***FlatOut*** ha apostado por una de las fórmulas que más vendieron en los inicios de la consola de **Sony** y que podríamos llamar, de manera informal, como los «herederos de Destruction Derby». Aunque ahora va a coincidir con otros de similares características, *Driven To Destruction* de **Atari** por ejemplo, lo cierto es que en los últimos años no ha habido demasiada competencia. Con una calidad técnica realmente notable, una puesta en escena espectacular, unos daños en los coches pocas veces vistos y una mecánica de juego divertida y emocionante, ***FlatOut*** tiene un enorme potencial. Aunque los coches pueden parecer un poco toscos y pesados al principio, su respuesta es luego verdaderamente sensacional. Hacer el salvaje con ellos y comprobar cómo se van desmantelando poco a poco es una auténtica maravilla. Si la carrera es muy dura, llegaremos a la meta con un amasijo de hierros totalmente irreconocible y eso es algo muy frecuente con rivales tan agresivos como los de ***FlatOut***. Los contrarios, además de contar con una inteligencia importante, son de los que no dudan en buscar el contacto, el toquecito que nos saque de la carretera o el impacto pleno que nos



DINERO

Además de los típicos premios por ganar carreras, también se pagan los destrozos, tanto en los escenarios como en los rivales. Con el dinero ganado se pueden comprar coches mucho mejores.



■ Los rivales cuentan con una potente IA

«CIRCUITOS LLENOS DE SALTOS Y TRAMPAS, GIROS CASI IMPOSIBLES, VELOCIDAD EXTREMA Y LOS RIVALES CON MÁS MALA LECHE DEL MUNDO»

■ La inteligencia de los rivales es bastante importante y su agresividad parece no tener límites. Vamos, lo ideal para este juego



PRUEBAS LOCAS

Son el elemento más novedoso del juego y estamos seguros que traerán cola. Se presentan como una serie de pruebas extras y tienen como hilo común que en todas sale disparado del coche el conductor. Las pruebas son divertidísimas y pueden consistir desde lanzar al piloto lo más lejos posible a jugar a los bolos con él. La clave de estos curiosos retos de habilidad está en la velocidad y en el ángulo de lanzamiento. Sabemos que todas son muy macabras, pero una vez que te pones no hay forma de dejar de jugar. Los leñazos que se pega el pobre son antológicos.



funda. Mientras conserven algo de coche, su única finalidad será destruirnos por las bravas o aprovechar al máximo las trampas de cada circuito. Saltos, curvas cerradísimas, señales, protecciones y otras mil amenazas son la fórmula ideada para poner a prueba nuestros reflejos a cada instante. Para colmo de males, los objetos que sufren daños no desaparecen de la pista y pasan a ser nuevos obstáculos. De esta forma, no hay ni una sola vuelta de tranquilidad en ***FlatOut***. El número de circuitos es bastante correcto, aunque sean variaciones de unos cuantos escenarios que vayan ampliándose o recortándose por zonas. Ese es el único aspecto en donde quizá flaquee este título. Pero si hay algo que no nos gustaría dejar de destacar son las originalísimas y macabras pruebas del modo Bonificación. De las doce pruebas que componen esta modalidad, hay seis en las que tendremos que lanzar al piloto para lograr objetivos tan extraños como tirar unos bolos o hacer puntería en una diana. Los programadores insisten en que, en realidad, se trata de un muñeco de trapo (eso es curarse en salud), pero tiene toda la pinta del típico chuleta de barrio. Sea lo que sea, se trata de unas pruebas realmente divertidas y que nadie debería dejar de probar. ■ ***De Lúcar***

FLATOUT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una puesta en escena espectacular.
[+] Los daños en los coches son de lo mejor que hemos visto.
[+] Las pruebas de habilidad son salvajes pero divertidísimas .
[-] A veces se pasan con las trampas de los circuitos.

12+

9.5	**GRÁFICOS:** Gráficos espectaculares, excelente dinámica en los vehículos y unos daños en chapa hasta ahora desconocidos.
9.0	**AUDIO:** Las voces en castellano y su perfecta interpretación son lo más destacado en este apartado.
9.3	**JUGABILIDAD:** Es muy divertido, emocionante y con unos rivales con mucha mala leche. No hay un segundo de tranquilidad .
8.8	**DURACIÓN:** Aunque el desarrollo no es sorprendente, ofrece una extensión bastante considerable.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Además de su impresionante calidad técnica y sus alucinantes daños en los vehículos, FlatOut es un juego divertido, emocionante y con algunos detalles realmente originales. Las pruebas de habilidad son para llorar de la risa.



9.2 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



■ No hay ni una sola vuelta de tranquilidad y el modo Bonificación es todo un acierto



Bugbear se especializó desde el principio en los juegos de conducción. El motor gráfico de FlatOut, una maravilla de la técnica, ha sido creado por ellos mismos y es uno de los mejores que hemos visto en años

MADE IN BUGBEAR



JANNE ALANENPAA - MANAGING DIRECTOR
JUSSI LAAKKONEN - BUSINESS DEVP. DIRECTOR



LA HISTORIA

Los finlandeses **Bugbear Entertainment** nacen como grupo de programación en 2000 y, desde el principio, se especializan en los juegos de conducción. Conscientes de la enorme competencia, sus esfuerzos siempre se han orientado a este género.

Su primer juego, *Rally Trophy* para PC, era un simulador de Rallys que arrasó en ventas en 2001 (250.000 unidades vendidas) y les proporcionó también su primera gran distinción al otorgarle GameSpot el premio al Mejor Juego de Conducción 2002 para ordenador.

Animados por este gran comienzo, en 2003 prueban suerte con otro juego de conducción, *Tough Trucks* de la mano de Activision y también logran una gran aceptación, tanto de la crítica como de los usuarios.

Desde entonces hasta hoy, sus esfuerzos se han centrado en este espectacular ***FlatOut*** y en sus tres versiones previstas (**PlayStation 2**, Xbox y PC).

¿En qué juegos de carreras se ha inspirado *FlatOut*?
¡Todo el mundo en **Bugbear Entertainment** es fan de los juegos de conducción, así que no hay abundancia de títulos favoritos! Nuestra oficina está atestada con docenas de ellos ya que tratamos de poner nuestras manos sobre cualquier juego de carreras que salga para **PS2**, Xbox y PC. Esperamos que este entusiasmo por las carreras haya quedado patente en ***FlatOut***.

¿Cuál es su juego favorito de conducción?
Durante los dos últimos meses, los mejores para nuestro equipo han sido *TOCA Race Driver 2*, *Richard Burns Rally* y *Burnout 3*. Para mí, personalmente, *TOCA Race Driver 2* ha sido realmente impresionante.

¿Podemos considerar *FlatOut* como el heredero natural de *Destruction Derby*?
Eso es un cumplido, ¡gracias! Estoy seguro que la gente que disfrutó con la serie *Destruction Derby* encontrará en ***FlatOut*** un juego emocionante. Con el uso sin precedentes que hace de la física, el alucinante modelado de los daños y su fabuloso aspecto en general, ***FlatOut*** muestra de verdad su fuerza cuando se echa a los adversarios de la carretera, dentro de edificios y contra las paredes. Pero la diversión no se queda ahí, no hay mejor recompensa que ver el muñeco de trapo del oponente saliendo despedido por la ventana después de una colisión y acelerar para llegar a la línea de meta.

Uno de los aspectos más divertidos y originales del juego es cuando el conductor sale despedido, ¿crees que puede ser objeto de polémica?
Los conductores de «trapo» son muy divertidos, de una forma un tanto alocada. No es muy violento ya que no hay ni sangre ni «gore», y el piloto puede seguir conduciendo sin ningún tipo de lesiones. El juego ha recibido un límite de edad a partir de los 11 ó 12 años en Europa, así que pienso que estos comités de valoración también coinciden que el factor perjudicial es muy bajo. Sin embargo, el factor diversión es muy alto. Virtualmente, cualquiera, con quien he jugado, ha comenzado a reír después de ver cómo el muñeco de trapo salía volando después de un choque.

Los minijuegos son muy originales, hasta cierto punto macabros, ¿desarrollarlos ha sido tan divertido como jugar con ellos? ¿Cuál es su minijuego favorito?
Para inventar los minijuegos dejamos volar nuestra imaginación de forma salvaje. Nos divertimos con las ideas que surgían. Es alucinante ver cómo los conceptos más extravagantes se convirtieron en juegos.

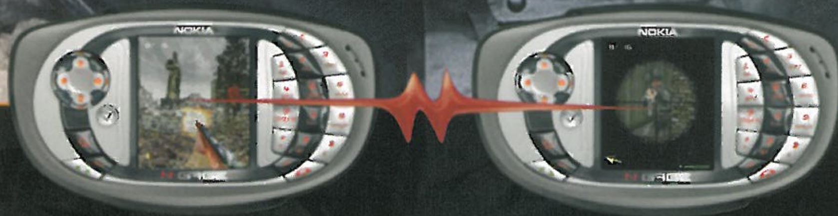
¿Cuánto tiempo llevó programar el fantástico y realista sistema de daños para los coches y entornos?
El motor del juego que estamos utilizando es de nuestra propiedad y ha estado en desarrollo desde que se fundó la compañía, en 2000. Durante los últimos 16 meses se ha realizado un montón de trabajo en el diseño de los daños y el motor de la física para conseguir, quizá, el sistema de daños para coches y entornos más irresistible visto jamás en un juego. Estoy seguro de que va a impresionar a los jugadores.



CALL OF DUTY™







Destruye a tus enemigos de guerra en Call of Duty™.
Pruébalo en tu consola N-Gage™ con funciones especiales.

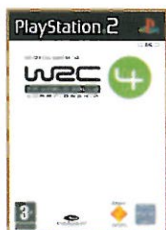
Lucha en campos de batalla históricos y revive los grandes episodios de la IIGM. Combate en la guerra al lado de los americanos, los británicos o los rusos. Prueba 4 mapas multijugador diferentes para un máximo de 4 jugadores. Elige modo Deathmatch o Team Deathmatch vía Bluetooth. Conéctate a N-gage Arena para descargarte armas, y descubrir trucos y pistas. Juego multijugador inalámbrico en las consolas de bolsillo N-Gage.

N·GAGE
NOKIA

anyone anywhere

www.n-gage.com/es

ACTIVISION. N·GAGE ARENA Bluetooth®



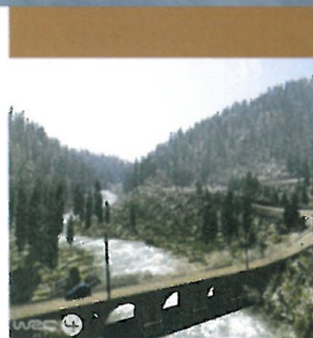
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: EVOLUTION STUDIOS
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
COMPETICIONES: 16
TRAMOS: +100
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 428 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.wrc4-thegame.com

W.R.C. 4

El perfeccionamiento de una fórmula de éxito

Los programadores británicos de **Evolution Studios** se han convertido en un valor seguro dentro de la programación europea de **Sony C.E.**, y desde luego han ofrecido unos resultados mucho mejores que otros con más renombre. Desde la primera aparición en **PS2**, el juego oficial del Mundial de Rallys ha llegado a ser una referencia obligada para todos los *fans* de la conducción, especialmente para aquellos que huyen de los espectaculares *arcades* en los que no es necesario apenas pisar el freno. Y aunque la competición contra el crono no parece tan intensa como luchar directamente contra otros rivales, nunca hay que subestimar el afán de superación del tipo de jugadores a los que va dirigido este título. Entrando de lleno en sus características, hay que destacar que no se han introducido grandes novedades con respecto a la tercera entrega. Fue, y sigue siendo, el simulador que más fielmente reproduce esta disciplina. Este afán por la semejanza extrema a lo que ocurre dentro del Mundial en la FIA es lo que hace que los programadores no se salgan del canon establecido, algo que puede ser un arma de doble filo (sobre todo viendo cómo su competidor más directo ha incorporado este año suculentas novedades en el apartado de la jugabilidad). Aún así, los programadores de **Evolution** no se han olvidado de perfeccionar todos y cada uno de los elementos del juego para hacer que merezca la pena desembolsar la respetable cantidad que os pedirán por él en las tiendas. Como en anteriores entregas, la licencia de la FIA les ha permitido actualizar todas las variables que cambian cada



ENTORNO
Las fotografías realizadas por medio de un satélite han permitido a los programadores de **Evolution** recrear con total exactitud todos y cada uno de los trazados que componen el Mundial de Rallys.
El tamaño de los entornos es impresionante, sin horizonte a la vista.

■ En el modo Desafío Profesional, encarnaremos a un piloto en diferentes momentos de su carrera, a través de pruebas con determinados objetivos





Si no vas con cuidado podrás hacer volcar el coche con facilidad

«EL SISTEMA DE CONTROL DE LOS VEHÍCULOS HA SIDO AVALADO POR PILOTOS DE ELITE DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLYS»

año en el Mundial. En cuanto a los vehículos, se ha introducido una novedad dentro de la categoría WRC (la que utilizan los pilotos durante las competiciones). Se trata del espectacular Peugeot 307 WRC, que aparece en exclusiva en la producción de **Sony C.E.** De las otras tres categorías de vehículos (*Grupo N4, Extreme* y *Super 1600*), cabe destacar estos últimos por suponer una novedad interesante. Se trata de coches compactos, de poca cilindrada, y que resultarán muy adecuados para los principiantes o, simplemente, para recorrer los circuitos con mayor tranquilidad. Como siempre, la información sobre cada uno de los vehículos es exhaustiva, tanto en términos de características técnicas como visualmente, gracias al espectacular explorador en tres dimensiones. Cuando nos pongamos a sus mandos comprobaremos que el control sigue siendo bastante exigente, pero esto seguramente se convertirá en una virtud teniendo en cuenta al público al que va dirigido. El comportamiento de cada uno de ellos es totalmente característico, y ha sido elaborado con la inestimable ayuda de los integrantes del equipo de competición. En lo que respecta al apartado técnico de las carrocerías, pocas cosas han cambiado en cuanto a la reproducción de los modelos. Ya eran excelentes en la anterior entrega, por lo que los grafistas se han centrado en mejorar la representación de los daños y el motor de las colisiones. El nuevo sistema de daños progresivos hará que las distintas partes se vayan deformando en diferentes niveles, haciendo que las decisiones sobre la reparación cobren vital importancia. Y desde luego es realmente impresionante ver cómo, durante la carrera, nuestro vehículo va perdiendo el parachoques o las ventanillas, por poner un ejemplo. Cuando impactemos sobre una de las vallas de seguridad, éstas no actuarán como si fueran un

ENTREVISTA

MARTIN KENWRIGHT

CEO EVOLUTION STUDIOS

¿Cuál es vuestro principal objetivo con esta nueva entrega de WRC?
Nuestro objetivo más importante es crear la experiencia de rallys definitiva, y hacer de este cuarto *WRC* el mejor juego de esta disciplina de la historia.

¿Qué tipo de investigación habéis desarrollado para este juego?
La Investigación y Desarrollo (I+D) es como una segunda naturaleza para nosotros. Realmente nos hemos esforzado en el sistema de control, la construcción de un nuevo sistema de simulación del coche desde cero utilizando tecnología de la industria de la automoción. Con esto hemos conseguido un modelo real de cuatro puntos de tracción en el vehículo. Pero la ingeniería es sólo la mitad del camino. Necesitamos la opinión experta de un piloto de elite para asegurarnos de recrear las sensaciones con total fidelidad.

¿Hubo algún problema en particular que os costó superar en el desarrollo de WRC 4?
Hemos exprimido nuestro código tanto como hemos podido. La distancia representada en los circuitos y la manera en que suenan los coches, por ejemplo, habrían sido muy complicadas de reflejar si no hubiésemos tenido tres juegos más a nuestras espaldas. Pero el mayor problema ha sido convencer al distribuidor de que un juego realista no significa complicado para el usuario.

¿De cuál de las novedades incluidas os sentís más orgullosos?
Lo más importante en este sentido es la modalidad On-line. Los tres juegos anteriores han sido completamente Off-line, y tuvimos que crear este modo partiendo de cero. Hemos tenido el juego en un estado de «beta test» con jugadores expertos y los resultados han sido impresionantes. No nos fijamos en lo que hacían los demás en este sentido, preferimos escuchar a la gente, a los verdaderos *fans*. Creo que hemos tomado una buena decisión, y cuando el juego salga a la calle todos comprobarán la genial experiencia consistente en competir y convivir con todos los jugadores de *WRC*.



«LAS MAYORES NOVEDADES GRÁFICAS SE CENTRAN EN EL MOTOR DE DAÑOS Y DE COLISIONES EN EL ENTORNO»



HORAS DEL DÍA

En la imagen de arriba podéis ver cómo la hora en la que se desarrolla la carrera afecta a la iluminación del juego. Esto ocurre tanto en el escenario como sobre el vehículo. Los efectos climatológicos también tendrán especial relevancia en lo que al apartado gráfico se refiere, eso sin olvidar cómo afectarán a nuestra conducción.

MODO ON-LINE

Un máximo de 16 jugadores podrán competir a través del Adaptador de Banda Ancha de **Sony C.E.**. Carreras contra el crono, la posibilidad de bajarnos el «coche fantasma» de los mejores jugadores del globo y un *Lobby* donde poder conversar y organizar nuestras competiciones, así como un *ranking* mundial, completan este apartado.



muro de hormigón, sino que lo harán teniendo en cuenta su peso y su resistencia. Los circuitos suponen un punto y aparte, y no sólo en los simuladores de esta disciplina, sino en los juegos de conducción en general. Cuando estemos compitiendo nos daremos cuenta de que todo está ahora mucho más poblado y vivo, pero será durante las repeticiones cuando comprobaremos cómo la más avanzada tecnología de fotografía por satélite ha contribuido a representar enormes entornos en toda su complejidad y dimensiones. Merece la pena observar estos momentos sólo para contemplar la campiña inglesa o el desierto mexicano, por poner sólo dos ejemplos. Como novedades de este año, se incluyen los rallys de Méjico y Japón, así como tres circuitos especiales en Finlandia, Reino Unido y España pertenecientes a Subaru donde podremos poner a prueba nuestros vehículos. En total serán 16 localizaciones y más de cien etapas diferentes. En resumen, pocas novedades a nivel jugable, pero más que suficientes para los auténticos aficionados, o los que no posean ninguno de los títulos anteriores. ■ ***Dani3po***

W.R.C. 4

9.5 **GRÁFICOS:** Destaca la representación de los circuitos y de los daños sobre los vehículos.

9.1 **AUDIO:** La voz en castellano del copiloto es lo más reseñable (para el que comprenda lo que dice, eso sí).

9.3 **JUGABILIDAD:** Un control a la altura del grado de simulación que presenta en otros apartados.

9.4 **DURACIÓN:** Competir en el Mundial y en el modo On-line nos ocupará muchos días de juego.

3+

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El afán de Sony C.E. por lanzar una entrega cada año resulta muy acertada para los auténticos fans que están al tanto de cada uno de los cambios en el Mundial de Rallys. Para el resto es una de las mejores opciones en este campo.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

38 SEMANAS DE VICTORIAS, DERROTAS, ALTIBAJOS, ALEGRÍAS Y PENAS.

TODO ESTO EN UN DÍA DE TRABAJO

EL MANAGER DE FÚTBOL MÁS POPULAR EN CONSOLA VUELVE CON LOS DATOS DE LA TEMPORADA 2004/2005.



HA VUELTO: ¡MÁS GRANDE Y REDONDO QUE NUNCA! EL MEJOR PARTIDO EN 3D DE TODOS LOS MANAGER EXISTENTES - MÁS DETALLE CON NUEVOS MODELOS DE JUGADORES - JUGABILIDAD MÁS FLUÍDA - AÚN MÁS CONTENIDO LICENCIADO - TODO LO QUE NECESITAS PARA LIBERAR A ESE ENTRENADOR QUE VIVE DENTRO DE TI.







ACTUALIZA TU JUEGO: DESCARGA EL MERCADO DE INVIERNO EN ENERO - MÁS Y MEJORES LIGAS JUGABLES - LIGA DE HOLANDA, PORTUGAL Y CONFERENCIA INGLESA, ADEMÁS DE NUEVOS CAMPEONATOS - MÁS DE 20.000 JUGADORES, 850 CLUBES Y 31 PAÍSES. COMPATIBLE CON LA CÁMARA EYETOY USB: ALUCINA AL VER TU CARA EN LAS PORTADAS DE LOS PERIÓDICOS.

25 DE OCTUBRE A LA VENTA



Manager de Liga™ 2005

"EL MEJOR MANAGER PARA CONSOLA"
PLAY 2 MANIA

www.codemasters.com/mdl2005





PlayStation 2













Codemasters
GENIUS AT PLAY™



ESCENAS ÉPICAS

Según vayamos cumpliendo misiones, y tras ciertos eventos, seremos recompensados con unas escenas de vídeo en la que Gandalf (con la misma voz en castellano que en las películas) nos irá guiando y descubriendo los secretos de La Tierra Media. Toda una enciclopedia audiovisual acompañada por secuencias de los tres filmes.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA TERCERA EDAD

EA Games presenta la más compleja y ambiciosa aproximación lúdica al universo de Tolkien



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR:
EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
CAPÍTULOS: 9
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 111 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://espana.ea.com

Nunca pensamos que el acuerdo entre **EA Games** y **New Line Cinema**, productora de las tres películas basadas en la trilogía de Tolkien fuera a ofrecernos un juego de estas características. Tras dos títulos anteriores basados en los susodichos filmes, el gigante del videojuego se muestra reticente a dejar de exprimir la franquicia. Y si los resultados son como estos, esperemos que siga así por mucho tiempo. Desde que comenzamos a oír hablar sobre un juego de rol por turnos al más puro estilo *Final Fantasy*, pero ambientado en el universo Tolkiano, las dudas comenzaron a surgir. En primer lu[illegible], porque los juegos anteriores, a pesar de su innegable calidad, no dejaban de ser unos *arcades* sin demasiada profundidad. Y en segundo lugar, porque el género elegido nunca se les ha dado demasiado bien a los programadores norteamericanos, de hecho está casi inexplorado por aquellos lares. Ahora, con la versión final en nuestras manos (que dista bastante de los códigos preliminares) no podemos sino quitarnos el sombrero ante un juego que parte de una excelente idea (mostrarnos otro punto de vista de la conocida), utiliza una mecánica divertida y sin fisuras y rodea todo ello de unos valores de producción altísimos, de esos



El escenario de Minas Tirith es uno de los últimos en aparecer, y está tan bien recreado como el resto de ellos



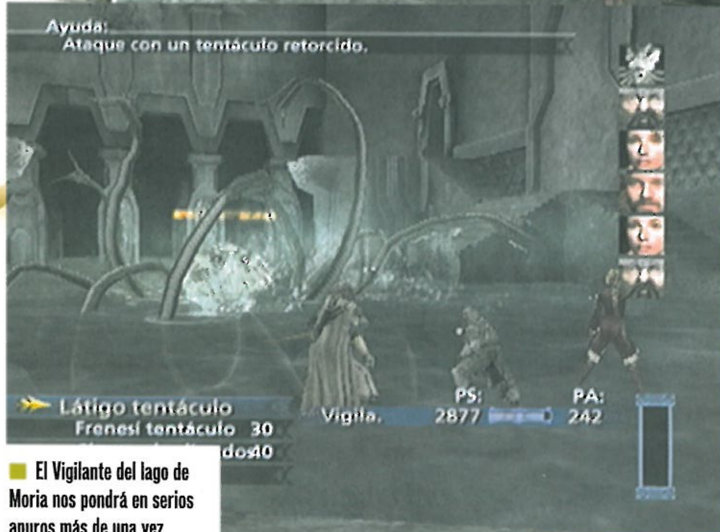
SÉ EL MALO

Por fin sabemos en qué consiste el modo Malvado. Cada vez que finalices un escenario éste se abrirá para ser jugado en esta modalidad. Se compone de una serie de batallas aisladas en las que controlamos unas determinadas tropas de Sauron, o Saruman, y deberemos acabar con los héroes. Si lo conseguimos obtendremos recompensas en nuestra partida.









El Vigilante del lago de Moria nos pondrá en serios apuros más de una vez

«LOS NUEVOS PROTAGONISTAS DAN UNA VISIÓN DIFERENTE AL POPULAR MITO DE TOLKIEN»

que tan sólo **Electronic Arts** es capaz de proporcionar. Cuando nos ponemos a jugar, se olvidan las polémicas. Sí, desde luego es muy similar a *Final Fantasy X* en cuanto a desarrollo, pero sabe conseguir su propia personalidad gracias a varios factores. La trama está llevada con maestría. Un grupo de personajes de distintas razas y con motivaciones diferentes sigue los pasos de *La Comunidad Del Anillo* (Aragorn, Frodo y compañía). El hecho de que no sean ellos los protagonistas nos permite visitar nuevos escenarios y ser testigos de nuevas situaciones, pero siempre con la sombra de *La Comunidad* planeando sobre nosotros. Enseguida nos identificaremos con estos héroes, pues están perfectamente representados tanto estéticamente como en lo que respecta al carácter. El heroísmo clásico de Berethor (guardia de Gondor), la serenidad y ligereza de Idrial (elfa de los bosques de Gala-

driel o el orgullo típico de un enano como Hadhod estarán siempre presentes). Visitar con ellos las Minas de Moria horas después de que las atravesase La Comunidad, o llegar a Rohan cuando se preparan para resistir el asedio de Saruman, es una experiencia única comparable a ver una versión mucho más extendida de las tres películas. Estos escenarios están además abiertos a nuestra exploración, con amigos y enemigos, retos y misiones que cumplir. Pero todo este esfuerzo en la ambientación no valdría de nada si no se estubiera respaldado por un sistema de juego adecuado. Las batallas por turnos, a pesar de no innovar en ningún momento (eso se queda para los japoneses) son divertidas y nunca llegan a hacerse pesadas (algo que es bastante frecuente en este tipo de juegos). Mejorar a nuestro grupo (distribuyendo los puntos conseguidos entre sus atributos a nuestro antojo), decidir qué habilidades van a aprender en cada momento o equiparlos con decenas de elementos diferentes son aspectos que acaban de redondear un apartado jugable sobresaliente. Un fantástico doblaje al castellano, decenas de secuencias de las tres películas montadas en exclusiva para el juego y el «cameo» de los personajes más populares son buenas muestras de que los programadores se han tomado su trabajo muy en serio. Puede que no tenga el éxito de juegos anteriores pues, si eso ocurre, se deberá más a la falta de una película en cartelera que lleve a la gente hacia él o al miedo de algunos jugadores hacia este género que a sus características en sí. ■ ***Dani3po***

«NUEVE ESCENARIOS, ALGUNOS DE ELLOS NO VISTOS EN LOS FILMES, SE ABREN ANTE NOSOTROS»

LA TERCERA EDAD

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Por fin una mecánica de juego a la altura de la licencia.
[+] Explorar la Tierra Media más allá del filme no tiene precio.
[+] La idea que compone el argumento está muy bien llevada.
[-] Quizá le falte la originalidad y el humor «Made in Japan».

12+

92 **GRÁFICOS:** No tan espectaculares como El Retorno Del Rey, pero mucho más imaginativos y variados.
94 **AUDIO:** Música épica con clara inspiración del filme, geniales efectos de sonido y voces en castellano excelentes.
93 **JUGABILIDAD:** La mecánica de un RPG por turnos clásico encaja perfectamente con la historia en la que se basa.
92 **DURACIÓN:** Unas treinta horas te llevará la campaña principal. Además, está el Modo Malvado y la opción cooperativa.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Teníamos nuestras dudas, pero finalmente los programadores de EA Games se han destapado con un juego de rol por turnos sólido y complejo, lleno de posibilidades y a la altura de las mejores producciones japonesas similares.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial · España







■ Los personajes podrán invocar los poderes de su raza





MEJORA A TU HÉROE

Cada uno de los personajes cuenta con sus propias piezas de armadura que iremos encontrando por el escenario. El resultado del cambio se representa en pantalla de una forma espectacular.



Dicen que los ojos son el espejo del alma

¿PUEDES PARAR LO IMPARABLE?

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

KILLZONE™

¿quién se apunta?

PlayStation 2

OCIOMOVIL 5354

La música que más te gusta

TOP

1	Whisky barato – Fito y los fitipaldis	ref. BARATO
2	Ahnansu – Carlinhos Brown	ref. AHNANSU
3	Personal Jesus – Marylin Manson	ref. JESUS

Especial HIMNOS DE FUTBOL

equipos	referencia
Real Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Valencia	valencia
Deportivo	depor
Zaragoza	zaragoza
Mallorca	mallorca
Sevilla	sevilla



actualidad

Valió la pena/Marc Anthony	valio
Burn/Usher	burn
Al carajo/Mojinos Escozíos	carajo
Despre tine/O-Zone	despre
Con la luna llena/Melendi	luna
This love/Maroon 5	this
F**k it/Eamon	fk
Mi guitarra quiere rock/Murfila	guitarra
Maria Caipirinha/Carlinhos Brown	caipirinha
Thunderbirds are go/Busted	thunder
Sick and tired/Anastacia	sick
American idiot/Green Day	idiot
My happy ending/Avril Lavigne	ending
Hablando en plata/Melendi	enplata
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Camina y ven/David Bisbal	camina
Angel/The Corrs	angelcorrs
Pastillas de freno/Estopa	freno
California/Lenny Kravitz	califor
Ella/Bebe	ellabebe
Lola/Pastora	lola
Obsesión/Aventura	obsesion
El mario de la cannisera/R Winchester	cannisera
Miro la vida pasar/Fangoria	vidapasar
Dirás que estoy loco/M. Ángel Muñoz	estoyloco
Dragostea Din Tei/O-Zone	dragostea
Ángel/Belinda	angelbel
Como ronea/Las Chuches	ronea
El baile de la ola/3+2	baile
Giratuto/Macaco	giratuto
Nada valgo sin tu amor/Juanes	valgo
Mirame a la cara/Andy & Lucas	mirame
La vida al revés/Fran Perea	reves

cine y tv

Embrujadas	embrujadas
Smallville	smallville
Friends	friends
Los Simpsons	simpsons
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Del Pita Pita Del/Orleya	pita
Los 80	ayer
Los Lunnis	lunnis
Aqui no hay quien viva	viva
Los Serrano	serrano
Superman	superman
Los Picapiedra	picapiedra
Futurama	futurama
CSI Miami	csimiami
Shrek 2	shrek2
El equipo A	equipoa
Doraemon	doraemon
Malcolm	malcolm
Garfield	garfield
Misión Imposible	mision
Benny Hill	benny
Expediente X	xfiles
Austin Powers	austin
James Bond	bond
Las Supernenas	supernenas
El exorcista	exorcista
Superdetective en Hollywood	superdetective
Shin Chan	shinchan
El príncipe de Bel Air	principe
Inspector Gadget	gadget
Matrix	matrix
Star Trek	startrek
Loca academia de policía	academia
El coche fantástico	kitt
Star Wars	starwars
Indiana Jones	indiana
Blade	vampiro
Blade Runner	blade
La familia Adams	adams
La Pantera Rosa	pantera
Benny Hill	benny

graciosas

Torito guapo	torito
La vaca lechera	vaca
Heidi	heidi
Vamos a la cama/Familia Telerín	telerin
La abeja Maya	abeja
El patio de mi casa	patio

rock

Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Cannabis/Ska-P	cannabis
Born in the USA/Bruce Springsteen	usa
Angie/Rolling Stones	angie
Back in black/ACDC	back
So payaso/Extremoduro	payaso
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
One/Metallica	one
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Light my fire/The Doors	myfire
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Highway to hell/ACDC	highway
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Dame la oportunidad/Los Suaves	oportunidad
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest
You know you are right/Nirvana	know
We will rock you/Queen	rockyou

himnos

Himno España	espana
La Internacional	internacional
Riego	riego
Betis	betis
Málaga	malaga
Espanyol	espanyol
Levante	levante
Osasuna	osasuna
Numancia	numancia
Villareal	villareal
Getafe	getafe

de hoy y siempre

The wall/Pink Floyd	wall
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Yellow submarine/The Beatles	yellow
American pie/Don McLean	american
Every breath you take/Police	breath
Hotel California/The Eagles	hotel
Imagine/John Lennon	imagine
Love is in the air/Milk & Sugar	air
Winds of change/Scorpions	winds
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Born to run/Bruce Springsteen	run

PARA BAJARTE UNA MELODIA:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono o **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONOPS LUNA** o bien **POLIPS BENNY**



VIBRATONOS

Éxitos

Del Pita Del Orleya	pita
Bambú, bambú Las Primas	bambu
Dale Don Dale Don Omar	dale
Obsesión Aventura	obsesion
Hey ya Outkast	hey

Himnos

Real Madrid	madrid
F.C. Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
Valencia C.F.	valencia
We are the champions	champions

Rock

Start me up Rolling Stones	start
So payaso Extremoduro	payaso
Hotel California Eagles	hotel
Sweet Dreams Marilyn Manson	sweet
Cannabis Ska-p	cannabis

Pop

Malo Bebe	malo
Dragostea Din Tei O-zone	dragostea
Mirame a la cara Andy & Lucas	mirame
Lola Pastora	lola
Ahí estas tú Chambao	ahi

Cine y TV

El exorcista	exorcista
Los Simpsons	simpsons
Shin Chan	shinchan
La Guerra de las Galaxias	starwars
Benny Hill	benny
Garfield	garfield

Envía **VIBRATONOPS** seguido de la referencia al **5354.**
Ej: VIBRATONOPS START

Móviles Compatibles: NOKIA: 2650, 3100, 3105, 3200, 3300, 3510, 3560, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7200, 7210, 7250

Sonidos Reales



DIVERTIDOS	ANIMALES	DEPORTES	VARIOS
CISTERNA	vacas	coches	bicicleta
ERUCTO	cerdos	gol	terror1
PEDOS	granja	pito	hiphop
ESTRES	gatitos	oeoeoeoe	morse
POLICE	perros	campeones	telefono
BEBES	patos	tenis	feria
TARZAN	gallos	claxon	ametralladora
PICAPIEDRA			
RISA			
ATASCO			
CAMPANAS			
SELVA			
TOSIENDO			
ARRANQUE			
INCENDIO			
GARGARAS			

INSTRUCCIONES
Para bajarte un sonido real envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del SONOCLIP que deseas.
Ej: SONOPS BOMBA (ver móviles compatibles)

MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300,





COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN DE PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
PAÍSES: 4
PERSONAJES: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://es.playstation.com

SLY 2

LADRONES DE GUANTE BLANCO

Protagoniza la más divertida aventura de cacos...

Genial y muy, muy divertido. Todas y cada una de las situaciones desarrolladas por **Sucker Punch** superan la originalidad que los programadores idearon para la primera entrega. Continúa siendo un juego de cacos, de ingeniosas situaciones, con diálogos cargados de humor y con una estética muy particular, que utiliza la técnica del *cell-shading*. Pero la diferencia es que todo ello se ha triplicado en esta segunda parte. Ahora Bentley y Murray no sólo se limitarán a dar buenos consejos a Sly, sino que también entrarán «al trapo» y el jugador podrá controlarlos para conseguir reunir las piezas de *Clockwerk* (un poderoso artilugio que los más famosos ladrones del mundo desean tener entre sus manos). Cada uno posee habilidades diferentes, por lo que esta peculiaridad nos conducirá a afrontar misiones muy distintas a las vistas en *Sly Raccoon*. Así, si el zorro nos propone fases de espionaje donde entra en juego el sigilo y el robo a mano armada, Murray se encargará de las batallas cuerpo a cuerpo y Bentley de las fases más plataformeras. Otra de las grandes novedades, que enriquece la jugabilidad del título de **Sony C.E.**, es que los países



CÁMARA

Es uno de los dispositivos que Sly podrá utilizar no sólo para ver lo que sucede en el horizonte, sino también para hacer fotos. Así, otros *gadgets* de la primera entrega (como el paracaídas y los piolets) poseen nuevas funciones que nos sacarán de más de un apuro.



Dependiendo del desafío, escoge a Sly, Murray o Bentley

«ESTA VEZ ,LA AVENTURA ES BASTANTE MENOS LINEAL QUE LA DE LA PRIMERA ENTREGA»

por los que deambularemos son el doble de extensos y se podrán explorar sin necesidad de seguir el desarrollo del juego; es decir, esta vez la aventura es bastante menos lineal y podrás «pasear» y trepar por los tejados de París, Praga, la India y Canadá para conseguir extras o, simplemente, para pasar el rato «dando paliza» a los cacos enemigos. En fin, muchos más retos y emociones más fuertes capaces de competir con títulos sagrados del género, como *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*. Gráficamente es una delicia, el motor de renderización ha sido mejorado y es capaz de tener a un espectador atónito ante la pantalla del televisor, mientras el jugador cumple las misiones de un experto ladrón de guante blanco. Mitad cómic, mitad *anime*, ***Sly 2*** ofrece el típico *look* de cómics (con onomatopeyas incluidas) y unas animaciones dignas de dibujos animados. Todo ello, amenizado con una magnífica banda sonora que se ajusta a la acción y un doblaje al castellano impresionante. Un título muy bien hecho que, aunque con menos fama que otros lanzamientos, se alza como la posible estrella de estas navidades. ■ ***Anna***

«LA POSIBILIDAD DE CONTROLAR A LOS TRES PERSONAJES NOS PERMITIRÁ AFRONTAR MISIONES MUY DISTINTAS»

SLY 2: LADRONES...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La posibilidad de controlar a Bentley y Murray da mucho juego.
[+] La aventura esta vez es bastante menos lineal que la primera.
[+] La banda sonora, tipo película de espionaje, es muy buena.
[-] Se echa en falta un pequeño mapa en pantalla de cada ciudad.

3+

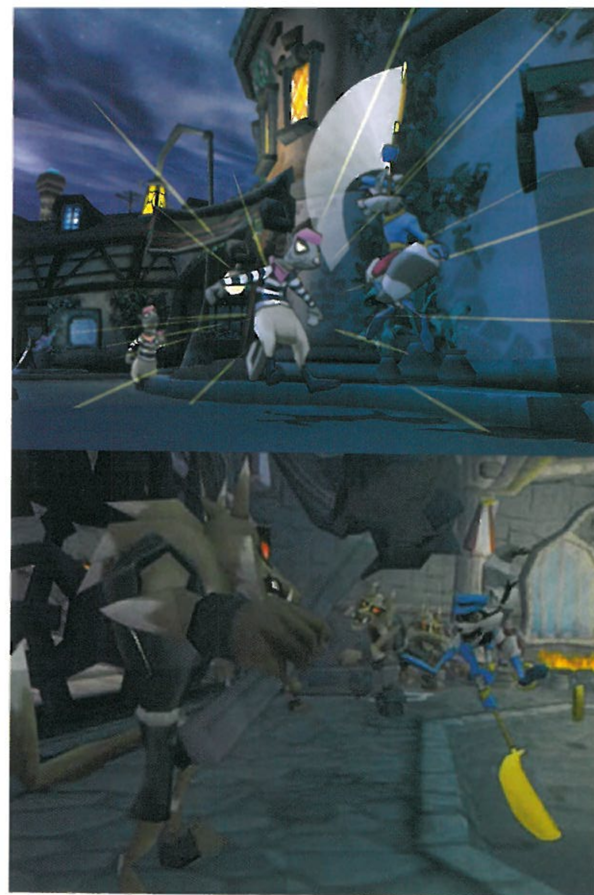
9.3	**GRÁFICOS:** Impresionante, a veces piensas que en vez de un videojuego es una película de anime. Buena ambientación y animación.
9.0	**AUDIO:** Para cada situación una melodía (espionaje, combates, exploración...). El doblaje al castellano es más que perfecto.
9.2	**JUGABILIDAD:** Control sencillo e intuitivo, además la dificultad está bastante más ajustada que en la primera entrega.
9.0	**DURACIÓN:** Conseguir reunir las piezas de Clockwerk te llevará horas... Pero aún así se te hará corto...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: De los juegos que se presentan a la candidatura del Mejor Plataformas de estas navidades, sin duda este es el mejor y más completo. Reúne lo mejor del género, jugabilidad variada, emocionante historia, impresionantes gráficos...



PlayStation 2



■ **No sólo estéticamente los enemigos son más temibles que en Sly Raccoon, pues su Inteligencia Artificial ha sido potenciada permitiéndoles que entre ellos se alíen para atacar a Sly en grupo**

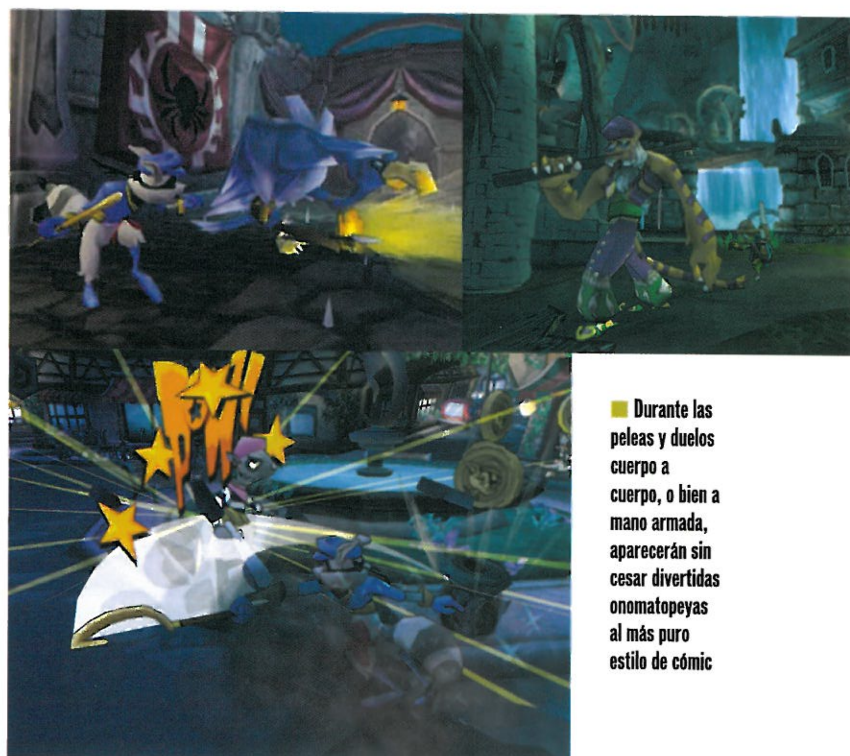


■ **Carmelita utilizará sus encantos para evitar que Sly robe las piezas de Clockwerk**

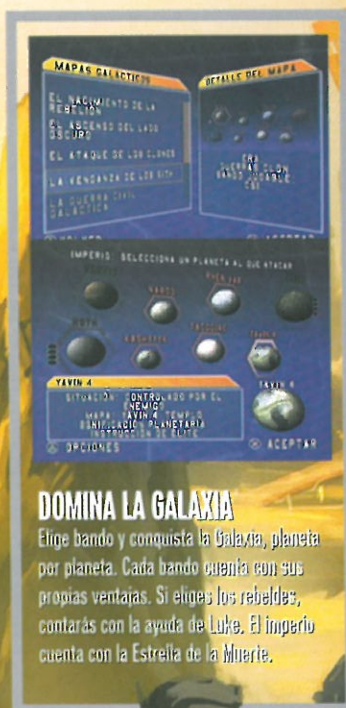


LA MAFIA

Las piezas de Clockwerk han sido escondidas en 4 países diferentes, París, Praga, la India y Canadá. Cada una está dominada por la Mafia y Sly deberá hacer frente a su capo (como el lagarto Dimitri) y sus secuaces para poder reunir las pistas suficientes que le conducirán hasta las poderosas piezas.



■ **Durante las peleas y duelos cuerpo a cuerpo, o bien a mano armada, aparecerán sin cesar divertidas onomatopeyas al más puro estilo de cómic**



DOMINA LA GALAXIA

Elige bando y conquista la Galaxia, planeta por planeta. Cada bando cuenta con sus propias ventajas. Si eliges los rebeldes, contarás con la ayuda de Luke. El imperio cuenta con la Estrella de la Muerte.



COMPAÑÍA: LUCASARTS
DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
ESCENARIOS: 15
MODOS DE JUEGO: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 56KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.lucasarts.com

STAR WARS BATTLEFRONT

Disfrutaste con las películas, alucinarás con las batallas

Pese a que faltan aún seis meses para el estreno del *Episodio III: La Venganza De Los Sith*, la eficiente maquinaria de *marketing* de George Lucas ya comienza a rodar. El primer paso, para delirio de los *fans*, ha sido el lanzamiento de la trilogía clásica *Star Wars* en DVD. El segundo, el lanzamiento en **PS2** de ***SW Battlefront***, un ambicioso *shooter* que «rescata» (plagiar suena demasiado fuerte) la mecánica del popular *Battlefield 1942* de PC, trasladada al universo *Star Wars*. A lo largo de 15 misiones, el jugador revive (sólo o acompañado de otros 15 usuarios vía On-line) las más memorables batallas de *La Guerra De Las Galaxias*, tanto de la primera trilogía (*Guerra Civil Galáctica*), como de la segunda (*Guerras Clon*). Yavin IV, Geonosis, Hoth, Bespin... Planetas de sobra conocidos para los seguidores de *Star Wars* acogerán los duelos entre los rebeldes y el Imperio, los *Jedi* y la Federación de Comercio. Elige tu bando, el tipo de soldado que quieres ser (cuatro diferentes por bando en cada fase, hasta 20 en total) y lánzate al combate a pie o a bordo de los más de 25 vehículos que ofrece ***SW Battlefront***. Podrás robar las naves del enemigo (¿un *Stormtrooper* pilotando un *X-Wing*?) y establecer estrategias con tus amigos en maratonianas contiendas On-line. La mecánica, como en *Battlefield 1942*, consiste en conquistar las posiciones del enemigo e impedir que estos hagan lo propio con las tuyas. Pero ***SW Battlefront*** añade

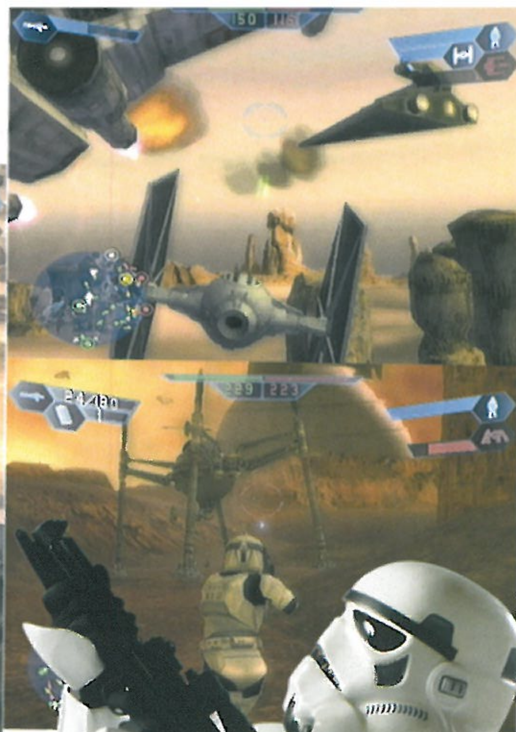


Este es el primer juego para PS2 en incluir metraje de las películas de Star Wars





Elige entre dos épocas diferentes: Guerras Clon y Guerra Civil Galáctica





MÁS DE 25 VEHÍCULOS

Al igual que sucedía en *Battlefield 1942* de PC, podrás combatir a pie... O a bordo de más 25 vehículos, todos ellos rescatados de las dos trilogías *Star Wars*. *AT-ST*, *Snowspeeder*, *X-Wing*, *Tie-Fighter*, *S.T.A.P.*, *Taun Tauns*... No importa cuál sea tu bando. Podrás robar vehículos rivales y lograr que, por ejemplo, un *Stormtrooper* pilote un *X-Wing*.



En cada uno de los escenarios podrás elegir personaje entre cuatro clases de soldados, algunos son más ágiles, otros ofrecen más potencia de fuego...

además una nueva vuelta de tuerca. Al igual que en *Return To Castle Wolfenstein*, cada soldado posee armas y habilidades diferentes, de tal forma que es posible complementar la velocidad de un soldado de infantería con la potencia de fuego de otro armado con un lanzagranadas. El apartado técnico está a la altura de tan apasionante mecánica. Tras firmar el resultón *Guerras Clon*, **Pandemic** ha vuelto a sorprendernos con otro soberbio motor gráfico, capaz de mover en una misma pantalla los gigantescos *AT-AT*, todo tipo de vehículos y multitud de soldados, sin que la velocidad se resienta en ningún momento. Se buscaba transmitir al jugador la sensación de ser un peón, un simple soldado en medio de gigantescas batallas, y ciertamente se ha conseguido a pesar de las supuestas limitaciones técnicas de **PlayStation 2** frente a otras máquinas. Las misiones históricas son un gran atractivo para los jugadores solitarios, pero es en las campañas multijugador donde ***SW Battlefront*** demuestra su extraordinario potencial. ***Nemesis***

«SW BATTLEFRONT INCLUYE UNO DE LOS ESCENARIOS DEL EPISODIO III, EL PLANETA KASHYYYK»

SW BATTLEFRONT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La mecánica de juego, sobre todo al jugar On-line.
[+] Reúne en un solo juego escenarios de los 6 episodios de SW.
[+] La espectacularidad de las batallas de Hoth y Endor.
[-] Las misiones históricas, con un solo jugador, son monótonas

12+

9.2 **GRÁFICOS:** Pandemic ha logrado recrear con la máxima fidelidad cada batalla clásica de SW, sin que el motor gráfico se resienta.
9.0 **AUDIO:** Sonido en Dolby Pro-Logic II y distintos temas rescatados de las cinco películas SW rodadas hasta la fecha.
9.2 **JUGABILIDAD:** El control a pie es intachable (no así el de las naves, algo brusco). La mecánica, sencilla y tremendente adictiva.
9.4 **DURACIÓN:** El modo Conquista alarga la vida del juego, en el caso de un solo jugador. Contra otros usuarios, la diversión es eterna.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Acabarás quemando el adaptador Ethernet de tu PS2 de tanto jugar en el modo On-line. Seas o no un fan de Star Wars, no encontrarás combates multijugador tan divertidos como los de SW Battlefront.

9.2 (SOBRE 10)













■ Destaca Abdul Jabbar, una de las estrellas ausente en las selecciones históricas



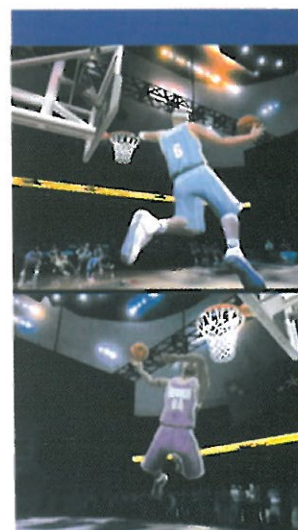
COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA SPORTS
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
CANADA
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
EQUIPOS:
NBA + HISTORICOS
COMPETICIONES: 5
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 625 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 63,95 €

http://
espana.ea.com

NBA LIVE 2005

La selección española es la gran ausente

El año pasado la saga **NBA Live** hizo un guiño a nuestro mercado con la introducción de la selección española que participó en *Indianápolis 2003*. Sin embargo, cuando todos esperábamos que se mantuviera esta tendencia, **EA** elimina de un plumazo al equipo español. Para que el cambio no sea tan brusco incluye dos combinados; uno europeo y otro del resto del mundo, aunque en ambos sus componentes son jugadores que militan en la NBA. Por tanto, los únicos protagonistas del programa son los actuales jugadores de la NBA y los integrantes de las selecciones históricas de los 50, 60, 70, 80 y 90. Entre estos últimos destacar la presencia de Abdul Jabbar, uno de los tradicionalmente ausentes en este tipo de programas. Al margen de estos aspectos, la cuarta entrega de la saga para **PS2** incluye importantes novedades tanto en el control como en las opciones. En el primero de los aspectos hay que destacar la evolución del denominado *Freestyle*, un sistema introducido en *NBA Live 94* que permitía realizar múltiples movimientos con el *pad* analógico derecho. En esta versión, la libertad de movimientos se amplía a los momentos en los que los jugadores se encuentran en el aire. Con ello se logra una impresionante plasticidad en los saltos, y más opciones en los



CONTROL AÉREO

La libertad ofrecida por el *Freestyle* evoluciona hasta el control en el aire. Así es posible palmear balones o machacar un balón suelto, aumentando la variedad de posibilidades en los rebotes.





■ Desaparece la selección española y los combinados de Europa y del resto del mundo están formados por jugadores de la NBA





■ Se mantienen los partidos uno contra uno en diferentes escenarios



PAU GASOL

Gasol es la imagen del programa en España, Parker aparece en la versión francesa y Carmelo Anthony en el resto de los mercados.

rebotes. También se han mejorado otros movimientos como el denominado «salto potente» que, aunque sigue realizándose con Triángulo, pierde gran parte de su efectividad. En cuanto a las opciones, la novedad más destacable es la aparición del fin de semana de las estrellas. En el mismo se incluyen, además del tradicional enfrentamiento entre las selecciones, las conferencias del Este y del Oeste, el partido de los novatos y los concursos de triples y mates. El partido de los novatos hace su debut en el mundo de los simuladores de baloncesto incluyendo una selección de jugadores de primer año («rookie») contra los de segundo año («sophomores»). En cuanto al concurso de triples, se trata de un regreso ya que era una de las habituales en los programas de la serie para **PSone**. Por último, el concurso de mates es otra de las novedades de la serie, aunque haya aparecido en otros títulos dedicados al baloncesto. Tradicionalmente, el sistema de juego consistía en una oferta limitada de mates; sin embargo, en esta ocasión, se aprovecha el mencionado *Freestyle* para permitir una total libertad. Las posibilidades ofrecen una amplia combinación de acciones que van desde iniciar el mate con una patada al balón hasta lanzar la pelota contra el tablero. En el resto de aspectos, ***NBA Live 2005*** mantiene la calidad habitual con hasta 25 temporadas. ■ ***Chip&CE***

«EL MODO FREESTYLE EVOLUCIONA LLEGANDO HASTA LOS MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES EN EL AIRE»

NBA LIVE 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El nuevo control en el aire.
[+] La libertad en la ejecución de mates.
[+] La fidelidad en los rasgos físicos.
[-] La eliminación de la selección española.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Destaca la reproducción física de los jugadores, aunque es un poco más brusco que su antecesor.

9.1 **AUDIO:** Se mantienen los comentarios de Sixto Miguel Serrano. La música sigue la misma línea.

9.2 **JUGABILIDAD:** La ampliación del Freestyle permite aumentar la libertad en el juego aéreo.

9.3 **DURACIÓN:** El modo Dynasty permite hasta 25 temporadas consecutivas, aumentando las decisiones de manager.

PUNTUACION OFICIAL

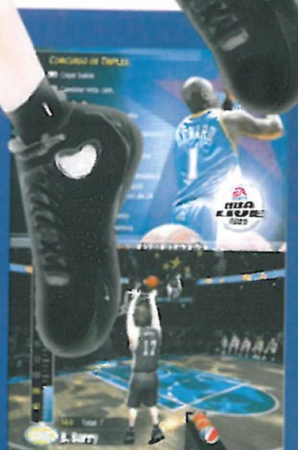
CONCLUSIÓN: Más libertad en una nueva vuelta de tornillo al ya completo programa de baloncesto de Electronic Arts. Sin embargo, la eliminación de la selección española supone una decepción para los potenciales compradores en nuestro mercado.

9.2 (SOBRE 10)



«ALL STAR WEEKEND»

El partido de los novatos hace su primera aparición en los videojuegos dentro del fin de semana de las estrellas. En el mismo marco, debuta en la saga el concurso de mates y regresa el concurso de triples. Además, los dos últimos presentan una variación en la que es posible enfrentarse a otro usuario mediante el sistema de pantalla partida.





COMPAÑÍA: DREAMWORKS
DESARROLLADOR: EDGE OF REALITY
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 14
LOCALIZACIONES: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 264 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:59,95 €

http://www.sharktale.com

EL ESPANTATIBURONES

Revive los mejores momentos de la nueva película de DreamWorks

Con un argumento menos ñoño, más típico de la factoría **Disney**, **DreamWorks** se sumerge en las profundidades marinas para llevar a la gran pantalla su particular aventura sub-acuática, concebida como una parodia del cine de gángsters. Es cierto que el largo de animación es menos sorprendente, visualmente hablando, que *Buscando A Nemo*, pero afortunadamente no ocurre lo mismo con la conversión a videojuego. ***El Espantatiburones*** de **PS2** supera en todos sus apartados al juego de **Disney**, pues los entornos son más alegres y variados, la dificultad para superar las misiones está más ajustada y los minijuegos son bastante más gratificantes, algo que el jugador más joven de consola agradecerá seguro. Y si a todo ello se suma la banda sonora de la película en la que Justin Timberlake, JoJo y Christina Aguilera (entre otras estrellas del *pop* y *Hip-Hop*) han participado, el juego adquiere un tono mucho más atractivo ya que la música conseguirá que el jugador se mueva a ritmo de rap mientras pulsa los botones de X, Cuadrado, Círculo y Triángulo. ■ ***Anna***

«UNA DIVERTIDA PARODIA DE LAS PELÍCULAS DE GÁNGSTERS»

EL ESPANTATIB...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La banda sonora es muy, muy buena.
[+] El diseño de personajes es totalmente fiel al de la película.
[-] La mecánica de juego es similar a la de Buscando A Nemo.
[-] No se han incluido muchas localizaciones del filme.

3+

8.2 **GRÁFICOS:** Entornos alegres y variados, aunque la mayoría originales. El motor gráfico se mueve a la perfección

8.6 **AUDIO:** La banda sonora, extraída del filme, es extraordinaria. Además, está doblado al castellano.

8.2 **JUGABILIDAD:** La mecánica resulta familiar, pero la dificultad está bastante más ajustada y los minijuegos son más divertidos.

8.0 **DURACIÓN:** Un total de 14 misiones que requieren una dedicación justa que entretiene y, lo más importante, que no aburre.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Es un juego más que correcto para el público que va destinado, y encima el jugador podrá ir desvelando la trama de la nueva película de DreamWorks mientras ayuda a Oscar a superar divertidas misiones en el fondo del mar.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

A RITMO DE RAP...

Uno de los minijuegos que aparecen en el título es éste de baile, en el que deberás hacer que Oscar y otros peces muevan las espinas al ritmo de las canciones de la película. Para ello, simplemente deberás pulsar correctamente los botones que aparecen en pantalla.





■ **Lenny, Sykes y Don Lino (pro-tagonistas del filme) también aparecerán en el juego para ayudar a Oscar, o para acabar con él...**

CRASH TWINSANITY

Crash, con la ayuda de Cortex, emprende su nueva aventura en PS2



COMPAÑÍA:
VIVENDI UNIVERSAL
DESARROLLADOR:
TRAVELLER'S TALES
DISTRIBUIDOR:
VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
PERSONAJES: 2
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 327 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:59,99 €

http://www
vup-interactive.es

Si antes abundaban, ahora están en extinción. La nueva era de consolas trajo consigo un nuevo concepto de juego de plataformas que poco tiene que ver con el original. Acción y plataformas, aventura y plataformas, disparos y plataformas... Pero, ¿dónde están los plataformas puros, tipo *Klonoa*? Pues bien, el que nos ocupa es el único que sigue dando guerra desde los tiempos de **PSone** y, aunque la competencia cada vez es más dura, los juegos de *Crash Bandicoot* continúan siendo uno de los títulos más adictivos del género. Aunque también es cierto que si ya has jugado a una de las entregas de la saga, las demás te resultarán más de lo mismo; fases de saltos y habilidad con el mando, de recolección de manzanas, de persecuciones, enfrentamientos con los enemigos finales, etc. Pero ***Crahs Twinsanity*** incluye una gran novedad que amplía y enriquece la clásica mecánica de juego sin alterar la esencia de la saga, y ésta es la unión de Crash y su eterno enemigo, el Dr. Cortex. Unos extraños sucesos han hecho que ambos unan sus fuerzas y luchen juntos por salvar el planeta, de tal modo que dependiendo del desafío unas veces trabajarán en equipo y otras por separado, pero siempre por un mismo fin. Sin duda, algo inédito en un Crash, pero que tampoco supone un cambio drástico en la jugabilidad ya que las fases siguen respetando el esquema básico de los *Crash Bandicoot*. ■ ***Anna***

CRASH TWINSANITY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La «interesada» unión de Crash y el Doctor Cortex .
[+] Es de los pocos plataformas que conservan la esencia del género.
[-] Si ya has jugado a un Crash, éste te resultará similar.
[-] Se sigue echando en falta un modo para dos jugadores.

3+

8.0 **GRÁFICOS:** Similar al aparecido en PS2 hace 3 años, gráficos coloridos y con cierta estética cartoon, aunque todo se mueve mejor.

8.2 **AUDIO:** Pegadizas melodías de pop-jazz y un vibrante doblaje al castellano con diálogos muy divertidos.

8.2 **JUGABILIDAD:** La unión de Crash y Cortex refresca la jugabilidad, pero la base del juego es la misma de siempre. Control sencillo.

8.4 **DURACIÓN:** Completar las fases al 100% y derrotar a los final bosses te llevará tiempo. Un Crash siempre tiene una larga vida.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si buscas espectáculo en sus gráficos y una jugabilidad variada (en la que se mezclen diferentes géneros), este no es tu plataformas. Si lo que quieres es diversión, y un plataformas en su esencia, Twinsanity es tu juego.



(SOBRE 10)

PlayStation 2
Revista Oficial - España

PURO PLATAFORMAS

Aunque se ha modificado la mecánica de juego con la inclusión del Dr. Cortex como personaje controlable, ***Crash Twinsanity*** aguarda en sus fases pruebas de la vieja escuela, como sortear objetos, recolectar manzanas...



¿QUÉ ESTÁS MIRANDO? ¡ÚNETE A NOSOTROS!

¡Equipo HAWK vs. Equipo BAM en un World Destruction Tour!

HAZ SKATE Y ARRASA

SÚBETE A NUEVOS Y DEMENCIALES VEHÍCULOS

DEJA TU MARCA

20 PERSONAJES CON LOS QUE HACER SKATE

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



PlayStation 2



PC CD

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

16+ www.pegi.info

ACTIVISION

WIRELESS GAME

POWERED BY gamespy

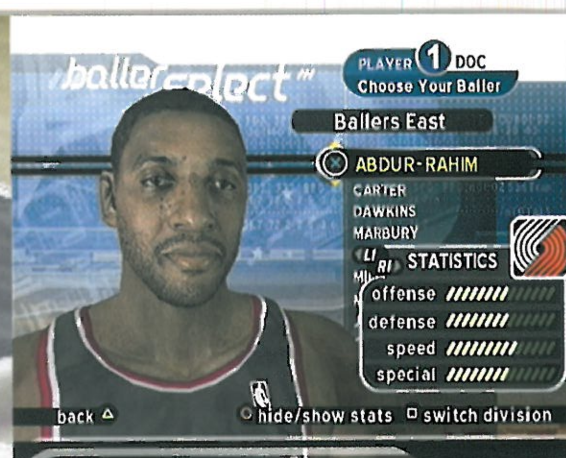
NEVERSOFT

HAWK

activision.com

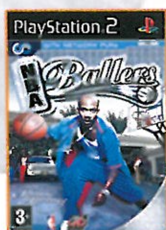
ACTIVISION SPAIN, S.A. C/ Anabel Segura 7, 2C 28108 Alcobendas. Madrid.

www.thug2online.com



Podremos seleccionar hasta 60 diferentes jugadores reales de la NBA y, más adelante, a 24 leyendas del basket

NBA BALLERS



COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-3
BALLERS: 84
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:49,95 €

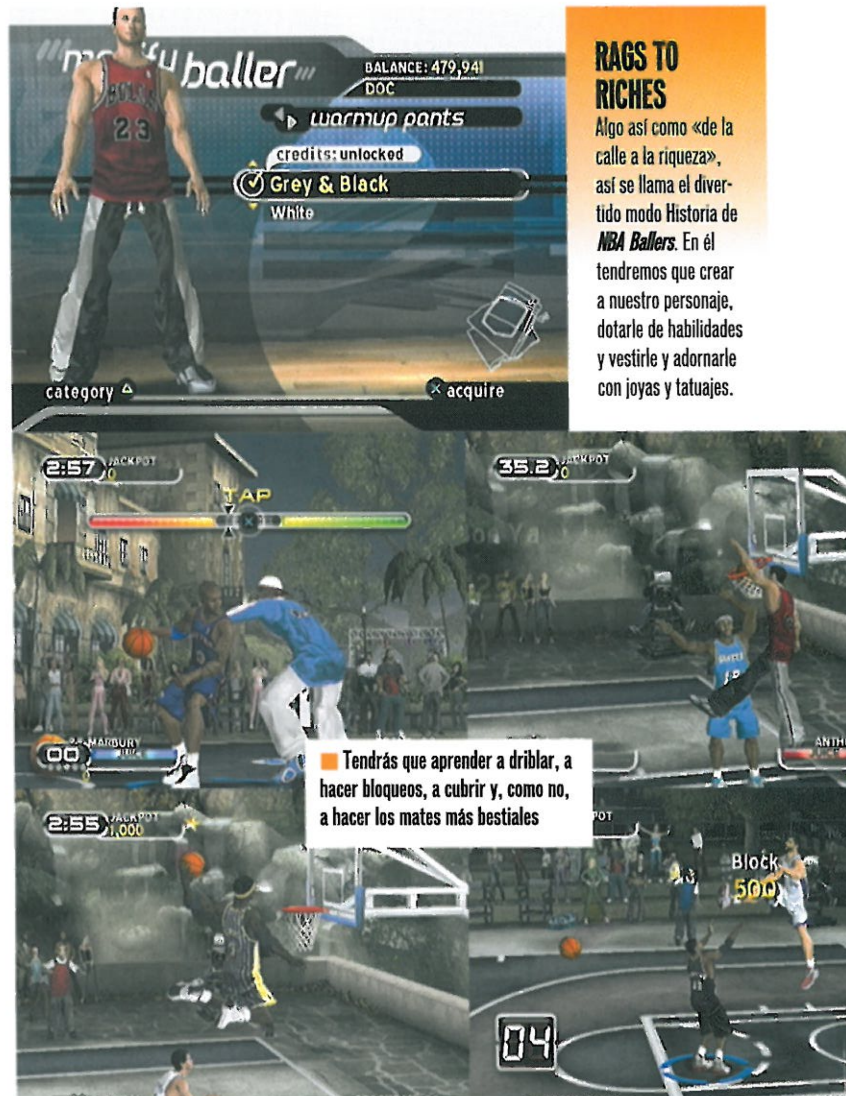
http://www nba-ballers.com

La auténtica evolución de la saga NBA Jam

Desde el último *NBA Street* de **EA BIG**, los aficionados a la vertiente más *arcade* del baloncesto estábamos ansiosos por conocer la siguiente apuesta lúdica del género. En esta ocasión es **Midway**, creadores de la saga *NBA Jam* (y también de su predecesor, *Arch-Rivals*), la compañía que nos ofrece un título basado en el baloncesto callejero de lo más fresco, original y jugable. Con un sistema 1-contra-1 (aunque pueden jugar tres personas simultáneamente), **Midway** presenta un control intuitivo, con decenas de movimientos especiales y técnicas, todo tipo de extras desbloqueables (jugadores, vídeos, fotos, escenarios...), un modo Historia en el que podremos personalizar al máximo a nuestro personaje y un total de 60 diferentes jugadores auténticos de la NBA y 24 leyendas. Por si todo esto fuera poco, **Midway** también ha incluido la posibilidad de enfrentarnos a otro jugador a través de Internet. ■ ***Doc***

RAGS TO RICHES

Algo así como «de la calle a la riqueza», así se llama el divertido modo Historia de ***NBA Ballers***. En él tendremos que crear a nuestro personaje, dotarle de habilidades y vestirle y adornarle con joyas y tatuajes.



Tendrás que aprender a driblar, a hacer bloqueos, a cubrir y, como no, a hacer los mates más bestiales

«NBA BALLERS ES EL JUEGO DE BASKET MÁS ORIGINAL Y DIVERTIDO DEL AÑO»

NBA BALLERS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su jugabilidad 1 Vs. 1 y la gran cantidad de posibilidades.
[+] Extras en forma de imágenes, vídeos, jugadores...
[-] Algunos oponentes pueden llegar a desesperar.
[-] Las cargas son algo extensas.

3+

9.3 **GRÁFICOS:** Motion Capture a cargo de auténticas estrellas de la NBA y algunas de las mejores texturas que hemos visto en PS2.

8.9 **AUDIO:** La banda sonora ha sido creada expresamente para el juego y las voces son de los jugadores reales.

9.4 **JUGABILIDAD:** El sistema de juego de NBA Jam elevado a la máxima potencia y un modo On-line para disfrutar indefinidamente.

9.0 **DURACIÓN:** Cuando terminemos la ingente cantidad de torneos y el modo Historia, aún nos quedará el modo On-line.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: NBA Ballers mezcla el desarrollo de NBA Jam con el de NBA Street, ocupando un vacío en el género deportivo que pocos títulos futuros podrán llegar a llenar. Muy jugable y divertido, con muchos modos de juego y un montón de extras.

9.3 (SOBRE 10)



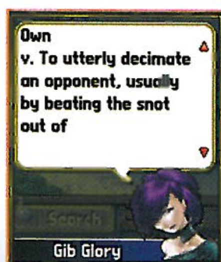
Pocket Kingdom

OWN THE WORLD

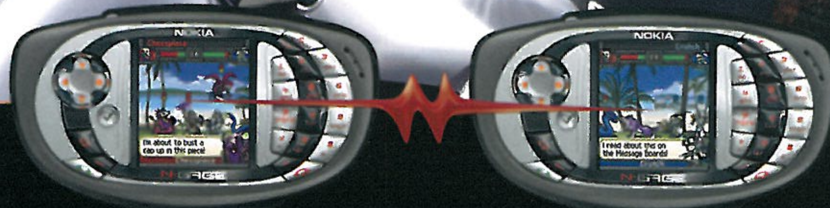
EXCLUSIVO para N·GAGE

" Una joya de juego..." IGN.com

"..el juego...nos superó" GameSpy.com







Conquista el mundo en Pocket Kingdom: Own the World.
El primer MMO móvil y mundial para la consola N-Gage™.

Construye feroces ejércitos a partir de más de 100 piezas coleccionables. Forja armas, armaduras y objetos mágicos en el laboratorio de tu mazmorra. Lucha contra cualquier persona del mundo desde donde quiera que estés vía N-Gage Arena.
Juego multijugador inalámbrico en las consolas de bolsillo N-Gage.

www.n-gage.com/es

N·GAGE NOKIA anyone anywhere

SEGA N·GAGE ARENA Bluetooth®





COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CLOVER STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
MISIONES: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 109 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:29,95 €

www.capcom.com/vj/

VIEWTIFUL JOE

El héroe de Clover Studios llega a PlayStation 2 junto a Dante

El superhéroe creado por los estudios **Clover** de **Capcom** da el salto de GameCube a **PS2** acompañado de algún que otro extra como la aparición estelar de Dante. En un mercado, el de **PlayStation 2**, plagado de títulos tridimensionales, **Clover** ha creado un juego que mezcla jugabilidad 2D, plataformas, *beat'em-up*, gráficos *cell-shading* y un hilarante argumento. Todo en ***Viewtiful Joe*** supera en originalidad a la mayoría de los títulos del mercado, aunque sus posibilidades sobre el control del tiempo y el *zoom* se llevan la palma. A medida que avanzamos en el juego iremos adquiriendo dichas posibilidades; podremos ralentizar la acción para esquivar golpes y proyectiles, acelerarla para crear mayores *combos* a toda velocidad y pasar por determinadas zonas, e incluso hacer *zoom* sobre Joe, con lo que potenciaremos sus ataques. La versión para **PlayStation 2** del título de **Clover** es prácticamente idéntica a la original para GC, tanto en su control como en su apartado gráfico, aunque el ***Viewtiful Joe*** para la consola de **Sony C.E.** incluye, desde el principio, la posibilidad de jugar con Dante, protagonista de la saga *Devil May Cry*. ■ ***Doc***

VIEWTIFUL JOE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El estilo gráfico utilizado es de lo más original.
[+] La posibilidad de seleccionar a Dante.
[+] Su jugabilidad bidimensional pura y dura.
[-] Si te matan, estés donde estés, tendrás que comenzar el nivel.

12+

9.0 **GRÁFICOS:** Aunque técnicamente, su mayor logro es el cell-shading, el estilo visual utilizado es de lo más original.
8.8 **AUDIO:** Las voces del juego están en inglés pero le dan un aire muy cómico a los diálogos. Su banda sonora es muy pegadiza.
9.2 **JUGABILIDAD:** Clover ha mezclado lucha y plataformas en un impecable entorno 2D (en lo que a control se refiere).
8.6 **DURACIÓN:** Tres niveles de dificultad bien diferenciados, siete capítulos, dos personajes y extras varios. ¿Alguien da más?

PUNTUACION OFICIAL

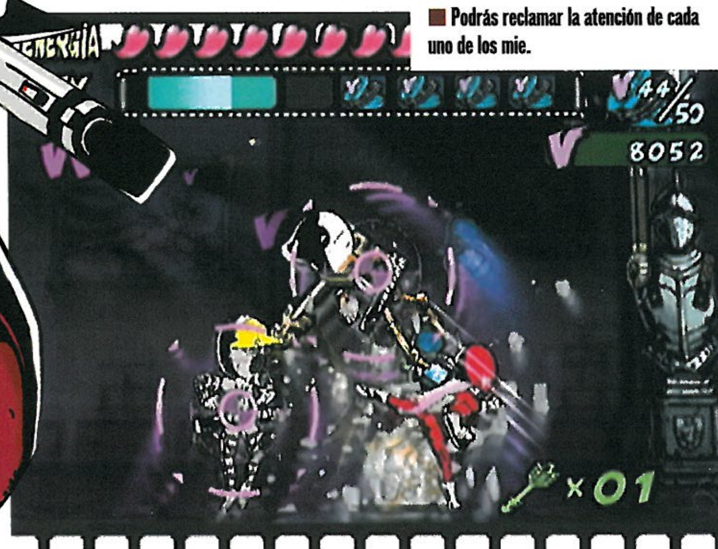
CONCLUSIÓN: Clover recupera el espíritu de los más divertidos títulos de acción bidimensionales y le da posibilidades nunca exploradas en anteriores títulos del mismo género. Jugable, divertido, hilarante y, sobre todo, muy original.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ **Podrás reclamar la atención de cada uno de los mie.**



«EL HIJO DE SPARDA ES MÁS CHULO QUE EN DMC»



POTENCIA TUS HABILIDADES

Al final de cada uno de los capítulos, podremos emplear los puntos ganados (más bien las «V») para intercambiarlos por más energía, vidas extra, armas arrojadizas y hasta nuevos movimientos como el que se ve en la pantalla.

X-MEN LEGENDS

La más brillante aparición de la Patrulla X en un juego



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **RAVEN SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
GÉNERO: **RPG/ACCIÓN**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **4**
PERSONAJES: **15**
VIDAS: **ENERGÍA**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
NIVELES DIFICULTAD: **3**
MEMORY CARD: **319 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP RECOMEN.: **59,95 €**

http://www.x-men-legends.com

Desde los tiempos de las consolas de 16 *bits* hemos sido «obsequiados» con títulos protagonizados por esta peculiar familia de mutantes bendecidos (o malditos, según se mire) con superpoderes. Nacidos en la década de los sesenta para aliviar de preocupaciones a los torturados jóvenes norteamericanos de la época, sus andanzas se han visto reflejadas en multitud de medios. Empezando por los cómics (con multitud de sagas diferentes, algunas de ellas dedicadas en exclusiva a los integrantes más carismáticos del grupo), también se han creado series de animación y últimamente su fenómeno se ha extendido como nunca antes gracias a las dos películas que han acercado el universo de estos personajes al gran público. Sin embargo, los videojuegos aparecidos nunca habían estado a la altura de las circunstancias (exceptuando los títulos de lucha de **Capcom**). Ahora, los programadores de **Raven Software** (sin experiencia en desarrollos de este tipo, pues siempre se habían dedicado a los *shooters* en primera persona) se han propuesto remediar esta situación aprovechando la licencia que posee **Activision** con respecto a esta millonaria franquicia. Y doy fe de que lo han conseguido. ***X-Men Legends*** comienza cuando una nueva mutante, Magma, es capturada por La Hermandad (el grupo de mutantes que se considera superior a la raza humana y lucha por dominarla). Lobezno, el primer personaje al que controlaremos, llega al lugar de los hechos y deberá seguirles los pasos.

«LOS MUTANTES DE LA MARVEL CASI NUNCA HAN TENIDO MUCHA SUERTE EN SUS APARICIONES EN CONSOLA»





LA MANSIÓN DE XAVIER

Tras la primera misión a modo de prólogo, llegaremos al lugar donde el profesor entrena a los nuevos *X-Men* y ayuda a los jóvenes mutantes a convivir con sus poderes. En esta sección del juego (que aparecerá al acabar cada nivel) controlaremos a Magma, la nueva del grupo. Podremos relacionarnos con los demás integrantes, entrenar en la Sala del Peligro y acceder a todo tipo de información audiovisual sobre este universo.





Los centinelas también harán acto de presencia bien avanzado el juego. Son unos enemigos de lo más temible

Durante toda la aventura, los acólitos de Xavier se enfrentarán a esta siniestra organización (integrada por Magneto, Pyro, Mística, Sapo y compañía) mientras intentan que el resto de la humanidad no les vean como una amenaza. El acertado desarrollo nos propone algo similar a lo visto en los *Baldur's Gate* de consola: vista aérea, multitud de combates y profunda personalización de los personajes. La mayor diferencia reside en que en todo momento llevaremos a un equipo de cuatro mutantes y podremos alternar el control cuando deseemos entre ellos. En total son quince: desde los más populares como Tormenta, Cíclope, Pícara o Jean Grey hasta otros menos conocidos como Júbilo, Magma o Psylocke. Todos ellos cuentan con *combos* similares para atacar a los enemigos cuerpo a cuerpo, pero lo bueno llega cuando hacen uso de sus poderes. El rayo óptico de Cíclope, la descarga gélida de Iceman o la telequinesis de Jean Grey están representados con gran maestría, e incluso podremos combinarlos entre sí o ampliar sus efectos utilizando los puntos de experiencia que ganemos al acabar con los enemigos. Un desarrollo muy extenso y variado, la posibilidad de participar cuatro jugadores en cualquier momento y la multitud de modos de juego (incluida la visita a la Sala del Peligro) acaban por redondear un título que cumplirá las expectativas de los más exigentes. ■ ***Dani3po***

X-MEN LEGENDS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder controlar a todos tus personajes favoritos.
[+] El desarrollo invita a seguir avanzando en todo momento.
[-] Incluye multitud de material adicional para los fans.
[-] En algunos momentos es demasiado confuso en las batallas.



8.9 **GRÁFICOS:** El estilo cell-shading recrea a unos personajes muy reconocibles, entre lo clásico y lo moderno.
8.8 **AUDIO:** La banda sonora se adapta a lo que ocurre en pantalla, y los personajes no están callados ni debajo del agua.
9.2 **JUGABILIDAD:** Una vez que te adaptes al sistema de control «múltiple», no habrá quien te despegue del mando.
9.4 **DURACIÓN:** Un montón de niveles muy extensos, modos de juego para aburrir y montones de extras que desbloquear.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Tanto si eres un seguidor de esta conocida licencia como si buscas un buen juego de acción con muchos elementos de RPG, la nueva producción de Activision es una apuesta segura de cara al invierno.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



Cada personaje tiene un «súper-ataque». Jean Grey se convierte en Fénix y Cíclope se quita las gafas y fríe a todo bicho viviente

PERSONAJES

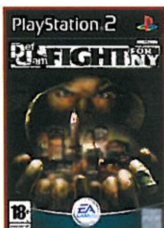
Al comienzo sólo controlaremos a Lobezno, pero según avancemos se irán uniendo al grupo otros personajes. Sólo podremos llevar a cuatro simultáneamente, pero los que no peleen también irán ganando experiencia. Podremos intercambiarlos desde los puntos de guardar partida. Desde allí también accederemos a la tienda de Forja donde comprar todo tipo de equipamiento.





«PODREMOS ALTERNAR EL CONTROL ENTRE LOS CUATRO PERSONAJES JUGABLES»

■ ¿Reconocéis al personaje de la derecha? Es Danny Trejo, actor de El Mexicano, Abierto Hasta El Amanecer...



COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: AKI CORPORATION
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PERSONAJES: 74
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 113 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://espana.ea.com

DEF JAM FIGHT FOR NY

El lado más violento de la cultura Hip-Hop

Tras sorprender por igual a seguidores de los títulos de *wrestling* y a *fans* de la música *Hip-Hop* con *Def Jam: Vendetta*, **Aki Corporation** y **EA Games** le plantan cara a *Mortal Kombat: Deception*, *KOF: Maximum Impact* y hasta a *Tekken 5* con el *beat'em-up* más original y jugable de los últimos tiempos. Al *wrestling* se le unen en esta ocasión las artes marciales, el *kickboxing*, el *street fighting* y las llaves *submission*, en diferentes combinaciones de hasta tres técnicas por personaje, que combinadas con diferentes características físicas (velocidad, fuerza, etc.) diferencian notablemente a los 74 personajes seleccionables del juego. Entre dichos personajes encontraremos 40 conocidos artistas de la **Def Jam** como Ice-T, Flava Flav, Redman, Method Man, Snoop Doggy Dogg... Si bien su calidad gráfica resulta más que correcta, con unas fluidas animaciones y ningún tipo de ralentización, es en el terreno jugable donde ***Fight For New York*** da en el blanco, eclipsando con su control y originalidad toda la parafernalia hip-hop (incluyendo 32 legendarios temas de la Def Jam en su banda sonora). Lo mejor del título de EA Games es su modo historia, donde tendremos que crear un personaje y aumentar sus capacidades físicas tras cada combate, así como elegir su vestuario y su aspecto. ■ ***Doc***

«FIGHT FOR NEW YORK POSEE 74 PERSONAJES, 40 DE ELLOS SALIDOS DE LA DEF JAM»

DEF JAM FIGHT...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Jugable y original como pocos beat'em-up.
[+] Su banda sonora y la aparición de artistas de la Def Jam.
[-] Su modo historia, con 6/8 horas de duración, se hace algo corto.
[-] Sólo le falta un modo de juego On-line para ser perfecto.

18+

9.1 **GRÁFICOS:** Aunque no tiene nada muy notable, su engine es potente, sus animaciones muy reales y carece de saltos de fps.
9.4 **AUDIO:** Los 40 artistas de la Def Jam han prestado su voz para el juego y su banda sonora posee 32 «temazos» del mundo del hip-hop.
9.2 **JUGABILIDAD:** FFNY posee un control completísimo y muy intuitivo y un modo historia largo, variado y de lo más original.
8.8 **DURACIÓN:** Después de completar su modo historia (6/8 horas) seguirás jugando para sacar todos los personajes extra.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: En esta ocasión, el gancho de la Def Jam sirve como excusa para ofrecer un beat'em-up muy original, con un control exquisito y un modo historia largo y divertido. Perfecto para aficionados al hip-hop y, sobre todo, a los juegos de lucha.

9.2 (SOBRE 10)





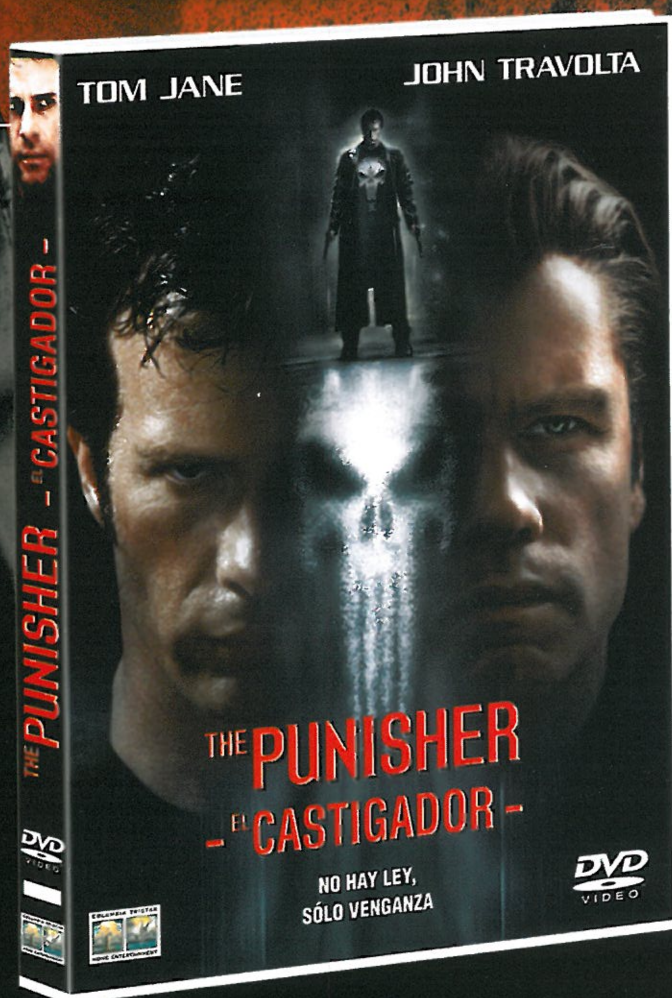


■ Elige entre un total de 74 diferentes personajes, 40 de ellos salidos del «universo» Def Jam Records

THE PUNISHER
- EL CASTIGADOR -

NO HAY LEY, SÓLO VENGANZA

Ya
A LA VENTA
en DVD VIDEO



DESCUBRE EN EL DVD

- Comentarios del director Jonathan Hensleigh
- Escenas eliminadas con comentarios:
  Presentación del club Saints & Sinners
  Livia humilla a Micky Duka
- Documental: Toda la verdad: las escenas más arriesgadas de El Castigador
- Cómo se hizo: Diario de guerra: en el decorado de El Castigador
- Vídeo musical: "Step Up" de Browning Pool



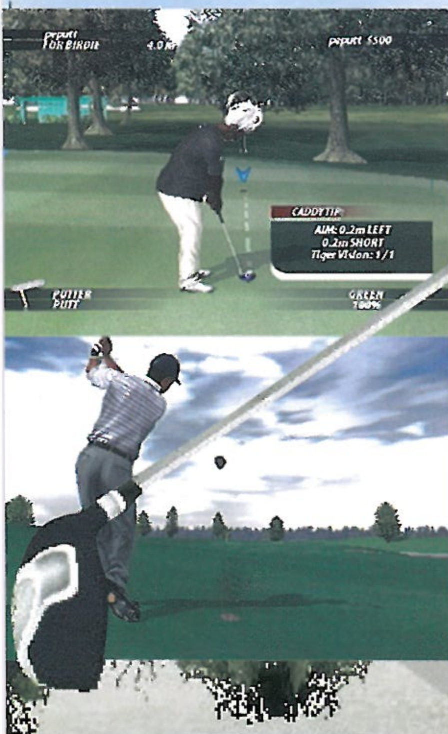
Y TAMBIÉN A LA VENTA EN DVD VIDEO EL PACK
The Punisher -El castigador-
+
Ríos de color púrpura

www.columbiatristarvideo.es

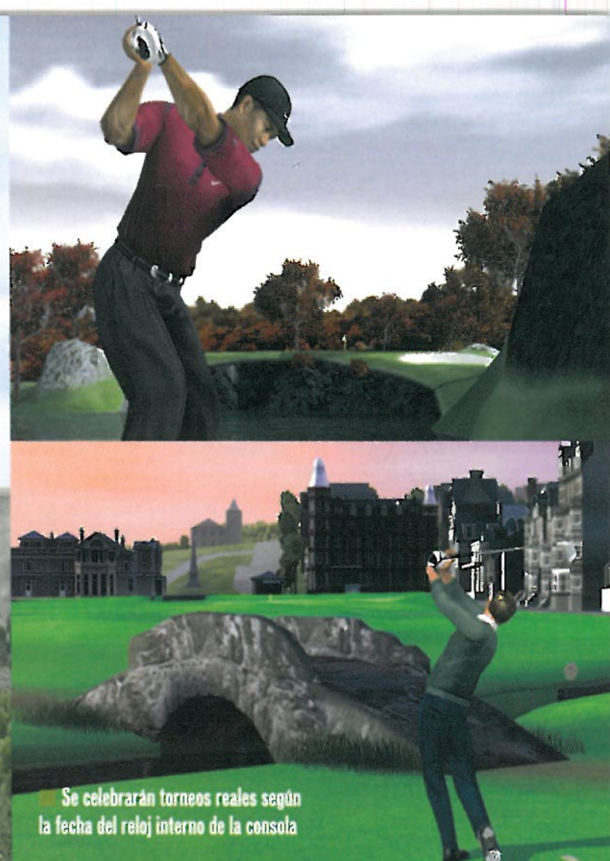
MARVEL

LGF
COLUMBIA PICTURES





■ El nuevo sistema de putt y de chip permite mejorar el control



■ Se celebrarán torneos reales según la fecha del reloj interno de la consola

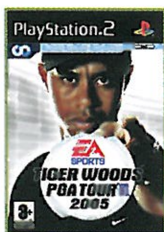
EDITOR

Si el anterior Editor era fantástico, el de esta edición impresiona. Más definición, multitud de combinaciones posibles de proporciones faciales, posibilidad de determinar hasta el estilo de *swing*... Prueba a hacer tu propia cara. Alucinarás.



TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Un paso adelante del simulador más realista



COMPAÑÍA: EA SPORTS
DESARROLLADOR:
EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
CAMPOS: 14
TEXTO-DOBLAJE:
INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 433 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.:63,95

http://
espana.ea.com

Las novedades que presenta la edición 2005 son las suficientes como para dejar en el cajón al anterior (aunque seguramente no os lo habréis conseguido acabar aún). Ya sólo por la posibilidad de rescatar a leyendas de la historia del golf (como nuestro Seve), o por probar los nuevos campos, ya vale la pena. Y es que **EA Sports** ha sabido envejecer la franquicia *Tiger Woods* aportando las novedades justas a cada entrega. Si ya la del año pasado rompió con todo lo imaginable, la de éste continúa por la misma línea, mejorando lo que ya conocíamos. De hecho, y aunque se mantienen modos más de entretenimiento que de otra cosa, la fuerza de esta versión está en los modos tradicionales, que al final son los que más jugaremos. Partiendo del Editor, en el que todo es posible (es divertidísimo tratar de crear la cara de alguien conocido), nos adentraremos en un universo de campos reales, jugadores conocidos y retos habituales del circuito que nos hará sentir como auténticos profesionales. En cuanto a su mecánica, se mantiene la técnica de *swing* típica, pero mejorándose el control y la precisión. Dominándolo seremos capaces de triunfar en los campos y prepararnos para competir On-line, otra de las grandes incorporaciones, que incluye varios modos, estadísticas y la posibilidad de enfrentarnos a jugadores de calidad similar a la nuestra. El mejor. ■ ***The Scope***

T.W. PGA TOUR 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El mejorado Editor de jugadores.
[+] La posibilidad de encarnar y de jugar con leyendas.
[+] Poder jugar en torneos On-line con rivales similares.
[-] Tener que pasarse el Tutorial es un poco pesado.

3+

8.5 **GRÁFICOS:** Aunque se han mejorado detalles, como la definición de los rostros, no hay muchos cambios respecto a lo conocido.
9.0 **AUDIO:** Melodías suaves y efectos sonoros perfectos. No se puede pedir más a un juego de golf.
9.4 **JUGABILIDAD:** Si nunca lo has jugado te costará un poco dominarlo. Pero una vez lo consigas, todo estará bajo tu control.
9.4 **DURACIÓN:** Tantos campos, tantos modos de juego y tantas opciones hace que sea realmente difícil completarlo del todo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Era el mejor del género y lo sigue siendo. Aunque gráficamente las mejoras son ligeras, a nivel jugabilidad aporta nuevos retos que harán que juguemos durante meses. No lo dudes, no hay otro igual en el mercado.



(SOBRE 10)

PlayStation



LEYENDAS

Jugadores de la talla de Severiano Ballesteros o de Jack Nicklaus forman parte de los 15 golfistas reales incluidos. Podrás jugar contra ellos en el modo llamado Tour de Leyenda.


Sony Ericsson



la versión occidental de Star Ocean TTEOT posee un total de 10 personajes principales, dos más que el original japonés

STAR OCEAN
TILL THE END OF TIME

La odisea espacial de Square Enix llega para coronarse como mejor RPG del año

Star Ocean TTEOT nació hace más de cuatro años en los designios de **tri-Ace**, grupo encargado de crear los otros tres capítulos de la saga, una obra maestra llamada *Valkyrie Profile* y el futuro *Radiata Stories*. Iba a ser uno de los primeros RPG de **PS2**, pero la ambición de los desarrolladores les llevó a visitar, por primera vez, el mercado japonés en febrero de 2003 y una segunda, en su edición *Director's Cut*, un año después. Esta versión ampliada, mejorada y repleta de extras es la que ha llegado a Occidente para encumbrar a *Star Ocean* como uno de los cuatro mejores RPG de **PlayStation 2** junto a *FFX*, la serie *Xenosaga* y *Suikoden III*. El legado espacial de **tri-Ace** materializará ante nosotros una galaxia imaginaria en la que seguiremos, o más bien guiaremos, los pasos de un muchacho llamado Fayt Leingod a lo largo y ancho de un sobresaliente *Action RPG* de esos que sólo visitan nuestra consola cada tres o cuatro años. Viejos esquemas, puro clasicismo, nuevas tecnologías y toda la sabiduría de **tri-Ace** puestas al servicio del jugador. ***Star Ocean TTEOT*** no revolucionará el género por su apartado



COMPAÑÍA: SQUARE ENIX
DESARROLLADOR: TRI-ACE
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACTION RPG
FORMATO: 2 DVD-ROM
JUGADORES: 1-2 (FIGHTING MODE)
PERSONAJES: 10
HORAS DE JUEGO: +50
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
MEMORY CARD: 175 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN. 44,95 €

http://www.starocean-europe.com

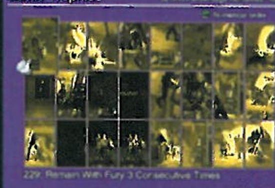
MAPA
Para viajar de una localización del juego a otra tendremos que surcar estos escenarios plagados de enemigos. En la esquina inferior derecha aparecerá un porcentaje del mapa explorado.

COMBATES

Son en tiempo real y podrían ser catalogados como los más estratégicos, intensos y divertidos jamás vistos en un *Action RPG*. Podremos cambiar entre cualquiera de los tres personajes en todo momento y manejar una cantidad considerable de posibilidades. Y todo ello gestionado por un potente motor gráfico.







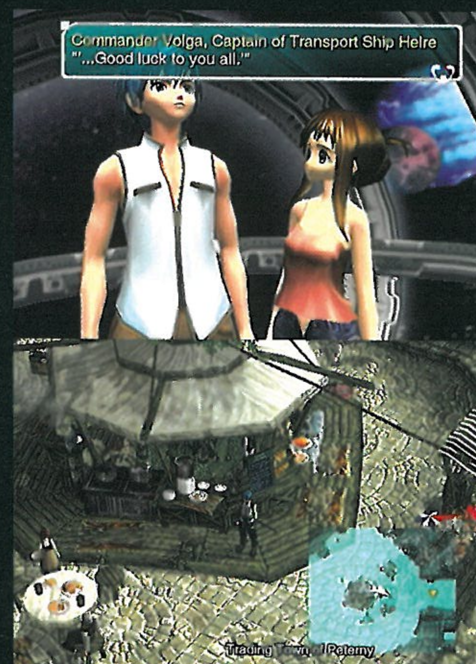
BATTLE TROPHIES

Es una de las piedras angulares del juego. Cumpliendo determinadas condiciones o requisitos en los combates conseguiremos poco a poco hasta 300 trofeos de batalla. Dependiendo del porcentaje de *Battle Trophies* obtenido accederemos a nuevos uniformes para los personajes, un menú musical, dos modos más de dificultad y otros extras. ¡Para conseguir todos estos trofeos te harán falta más de 200 horas de juego!



El doblaje no es uno de los puntos fuertes del título y además los textos no se han traducido al castellano. Una auténtica pena...

gráfico, pero elevará hasta lo más alto los argumentos que otorgan la solidez necesaria a los pilares que sustentan un buen RPG. Pero no nos llevemos a engaño, el motor 3D que gestiona el juego se mantiene estable en los 50 *fps.*, permite rotar la cámara y recrear ante nuestros ojos más de cincuenta escenarios plenos de vida y con un grado de detalle exquisito. Este despliegue visual estará acompañado de la correspondiente banda sonora del señor Sakuraba y la magia de su pausada batuta que dejará en nuestra memoria pasajes melódicos de sobresaliente factura, y totalmente acordes con el desarrollo de la historia. El argumento tarda un poquito en arrancar pero pronto te hará sentir el destino del universo en tus manos gracias al carisma de unos más que inspirados personajes principales (diez en total) y secundarios que irán dibujando un guión repleto de sorpresas y peligrosamente embriagador dividido en 2 DVD, que ocuparán un mínimo de 50 ó 60 horas de vuestra vida. Y digo mínimo porque si queréis descubrir y conseguir «todo» tendréis que alcanzar las 200 ó 300 horas de juego. Mención especial merece el completo, complejo y perfecto sistema de combates en tiempo real, tanto por su ejecución técnica como por la infinita cantidad de combinaciones y posibilidades que ofrece. Estos serían los rasgos básicos de *Star Ocean TTEOT*, pero sería injusto dejarnos en el tintero aspectos tan importantes como los omnipresentes *Battle Trophies* (un elemento clave para conseguir todos los extras del juego), sus diez finales diferentes, la posibilidad de inventar y crear objetos, un completísimo diccionario en el que encontraremos información sobre todo lo que conforma el universo de *Star Ocean*, las *sidequests*, escenarios opcionales, las brillantes secuencias CG, un modo de lucha para dos jugadores... Y un montón de cosas más exclusivas de esta edición europea. Un cúmulo de virtudes tan sólo ensombrecidas por no estar traducido al castellano y contar con una conversión PAL deficiente. Por lo demás os encontraréis ante un reto profundo como un cielo sin estrellas y devorador de horas que transformará vuestra habitación en una gran bóveda celeste. ■ ***Starless***



STAR OCEAN TTEOT

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Todos los apartados tienen una calidad sobresaliente.
- [+] La versión europea está repleta de extras. Buen precio.
- [+] La duración del juego puede alcanzar las 200-300 horas.
- [-] No está traducido al castellano. Pobre conversión PAL.

12+

9.1 **GRÁFICOS:** Un sólido y efectista motor gráfico que mantiene los 50 fps. de forma constante. Escenarios de gran belleza. Opción 16:9.

9.2 **AUDIO:** La banda sonora de Motoi Sakuraba acompaña cada momento a la perfección. La melodía cantada por Misia es inolvidable.

9.3 **JUGABILIDAD:** Dificultad equilibrada, desarrollo adictivo, buen hilo argumental y combates no aleatorios satisfactorios.

9.5 **DURACIÓN:** Un mínimo de 50 horas y un máximo de 300. Si quieres conseguir los extras de los Battle Trophies hay juego para rato.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si este RPG de Square Enix hubiera estado en castellano y la conversión PAL no fuera tan pobre, la puntuación hubiera hecho justicia con todo lo que encierra en su interior. Junto a FFX, el mejor RPG que ha aparecido en nuestro país.



(SOBRE 10)

PlayStation 2



El motor 3D ha permitido recrear escenarios de gran belleza y detalle a 50 fps

HEADHUNTER REDEMPTION

Sega apuesta por la producción europea



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: AMUZE
DISTRIBUIDOR: ATARI IBÉRICA
PAÍS DE ORIGEN: SUECIA
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 2 MUNDOS
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 215 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC: 49,95 €

http://www.hunt-the-truth.com

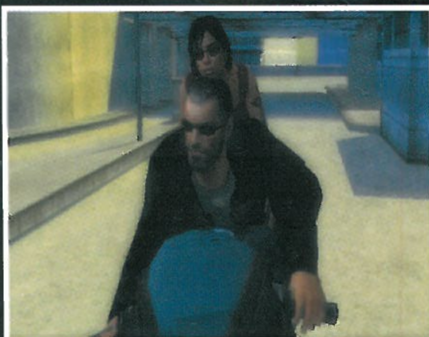
Sega ha elegido a **Atari** como nueva distribuidora de sus títulos en nuestro país. Y para estrenarse, nada mejor que esta aventura de acción de la que llevamos escuchando desde hace mucho tiempo. Concebida, al igual que su primera parte, en un pequeño estudio de desarrollo sueco, se nota que se ha puesto todo el cuidado y el mimo del mundo. La historia, sin duda uno de los puntos fuertes del juego, nos traslada a un futuro imperfecto donde dos personajes intentan mantener el orden en medio del caos. Controlándolos alternativamente bajo una perspectiva en tercera persona, nos enfrentamos a una aventura de acción con todos los elementos típicos. Bien construida, sin detalles que desentonen y sin hacerse pesada en ningún momento, quizás peca de falta de innovación. No es que esperásemos una revolución, pero en este momento el catálogo de **PlayStation 2** está demasiado saturado como para que un título que no ofrece nada realmente nuevo pueda hacerse notar. Donde sí destaca este juego, aparte de su fantástico guión, es en la banda sonora, que parece extraída del mejor *thriller* de acción de Hollywood. Por último, destacar que su precio es algo inferior al acostumbrado. ■ ***Dani3po***

«UNA AVENTURA CORRECTA PERO QUE NO OFRECE NADA NUEVO»





■ Contaremos con ataques cuerpo a cuerpo para acabar con los enemigos





■ Jack Wade y Leeza-X son la extraña pareja protagonista del juego

HEADHUNTER RED.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El argumento es toda una obra literaria.
[+] Pese a su falta de pretensiones, sabe hacerse divertido.
[-] Los escenarios resultan algo vacíos y simples.
[-] Quizá haya tardado demasiado en aparecer.

16+

8.3 **GRÁFICOS:** Buen diseño de los escenarios y personajes, pero su representación en pantalla no está a la altura.
9.0 **AUDIO:** La impresionante banda sonora se hace protagonista de la acción en muchos momentos. Buena interpretación de las voces.
8.7 **JUGABILIDAD:** Un control sencillo y una buena mezcla de acción y exploración, aunque se echa en falta algo más.
8.2 **DURACIÓN:** A veces se hace algo complicado, pero no es un juego demasiado largo ni ofrece alicientes adicionales.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los que busquen una aventura con la que compartir las tardes de otoño hasta que lleguen los grandes títulos de las Navidades no se sentirán defraudados, pero tampoco la recordarán durante mucho tiempo.



(SOBRE 10)

PlayStation.2

CONCURSO

SILENT HILL 4 The Room

Konami y PlayStation 2 Revista Oficial te abren las puertas del terrorífico universo de Silent Hill 4: The Room. Si estás dispuesto a vivir tu peor pesadilla, envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de noviembre y podrás ser el ganador de uno de los 30 lotes (1 Juego, 1 Camiseta y 1 Alfombrilla) del concurso.



30 LOTES
JUEGO + ALFOMBRILLA + CAMISETA

18+
KONAMI

¿Cómo se llama el protagonista del juego?

A) James **B)** Harry **C)** Henry

CONCURSO «SILENT HILL 4 THE ROOM»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **silentps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **silentps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de noviembre.

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Siente la presión de llevar un club



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ/ALEMANIA
GÉNERO: MANAGER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
EQUIPOS: 20 PAÍSES
COMPETICIONES: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 1984 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.easports.com

Todos llevamos un entrenador dentro y qué mejor manera de demostrarlo que jugando con ***Total Club Manager 2005***. Absolutamente todo quedará bajo nuestro estricto control. Los aspectos técnicos y tácticos son tan sólo la parte más visible del trabajo en un club y ***TCM 2005*** se ocupa de que no quede ningún cabo suelto. Desde conseguir un equipo técnico cualificado (asistentes, ojeadores, fisio...) hasta mejorar instalaciones (centro médico, de prensa, accesos al estadio, etc.) u ocuparse de la cantera son requisitos imprescindibles en la progresión del equipo. Todo ello sin endeudar al club hasta las cejas. La parte psicológica es también importante. Deberemos ser hábiles en las negociaciones y tener en cuenta que cualquier decisión que tomemos puede afectar positiva o negativamente en la moral de los jugadores. Una vez dentro de los partidos, el nuevo «banquillo interactivo» permite seguir los partidos visualizando al mismo tiempo información en tiempo real tanto del equipo rival como del nuestro, incrementando el número de órdenes durante los mismos. La posibilidad de dar instrucciones individuales a cada futbolista y de crear hasta 10 tácticas personalizadas son nuevas aportaciones al programa. Seguro que nos vendría bien tener la capacidad y mano firme del bueno de Irureta. ■ ***Molokai***

«EN TCM 2005 COMPARTIRÁS FUNCIONES DE ENTRENADOR Y GESTOR DEPORTIVO»



■ **Podemos visualizar el partido valorando al mismo tiempo varios factores**

FÚTBOL FUSIÓN

Tenemos la posibilidad de jugar los partidos en FIFA Football 2005 simplemente exportando los datos con la *Memory Card* para después continuar con la gestión en nuestro *manager*.

T.C.M. 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Aprovecha el apartado técnico de FIFA Football 2005.
[+] La actualización es bastante completa. Clubes de 20 países.
[-] Ausencia de algunas opciones operativas en la versión para PC.
[-] Los tiempos de carga se hacen pesados.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Basta con decir que la reproducción de los partidos en 3D utiliza los gráficos de FIFA Football 2005.
9.2 **AUDIO:** Lo mismo sucede con los comentarios. Manolo Lama y Paco González están inmensos, como siempre.
8.7 **JUGABILIDAD:** Podemos elegir un club fijo o arriesgarnos a que nos despidan y tener que buscar nuevas ofertas de empleo.
9.0 **DURACIÓN:** Muchos parámetros tanto tácticos como técnicos a controlar. Si queremos abarcar todo no acabaremos nunca.

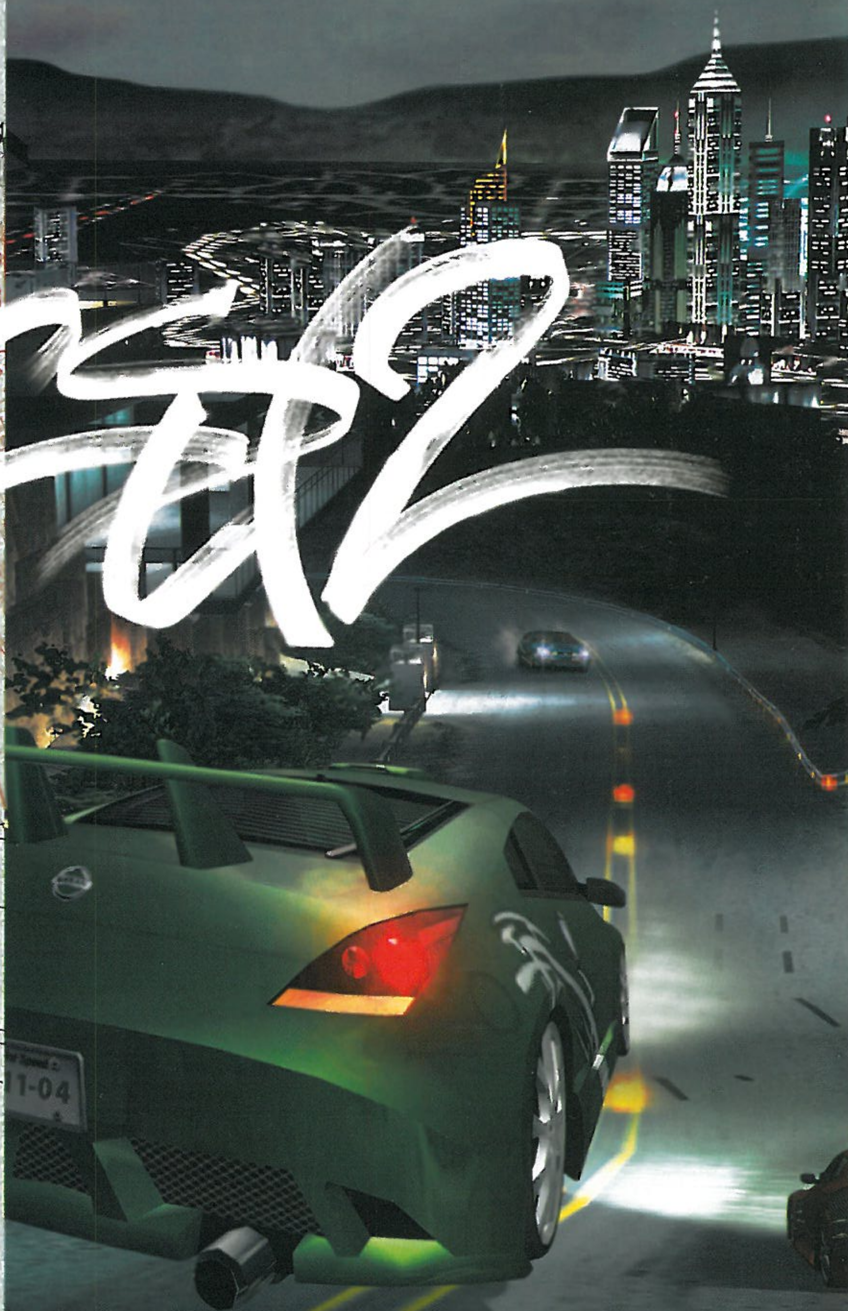
PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La incursión de EA en el mundo de los manager se saldó con un rotundo éxito. Esta nueva entrega sigue marcando distancias con su rival de Codemasters, sobre todo por la superior calidad de sus gráficos.

9.1 (SOBRE 10)




MANTEN TOS OJOS ABIERTOS
Y PISA A FONDO.


Conduce donde quieras.
Conduce donde quieras a todo gas.
Conduce donde quieras a todo gas
y conviértete en el jefe de la calle.
www.needforspeed.com
19-11-04


3+
www.pegi.info


XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PC CD
MOBILE VERSION




EA GAMES
Challenge Everything™

CONFLICT VIETNAM

¿Quién dijo que la guerra no es divertida

Después de tenernos ocupados pegando tiros en el Golfo Pérsico, la saga *Conflict* nos lleva esta temporada a una de las guerras que más ha inspirado a los cineastas, la de Vietnam. Para ser justos, la franquicia de **Pivotal Games** ha salido ganando muchos enteros con el cambio de escenario. Avanzar por la jungla es mucho más agradecido para la vista que deambular por una planicie desierta en Irak. Esto no significa que en el motor gráfico se haya producido una evolución ostensible, ***Conflict Vietnam*** no es una «pasada», visualmente hablando, pero sí se ha conseguido un entorno uniforme y muy resultón. Lo mejor de este juego es que la temática, el sistema de juego y un doblaje genial se han conjugado para ofrecernos una experiencia bastante reconfortante. La mecánica no ha variado mucho, pero ha mejorado con el propósito de que manejar a los cuatro soldados no suponga un suplicio. La guinda la ponen los diálogos, que al ser doblados al castellano no han perdido un ápice respecto al original y nos pondrán en ambiente desde el inicio del juego. ■ ***R. Dreamer***



COMPAÑÍA: SCI
DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: ACCIÓN BÉLICA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MISIONES: 14
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO- CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 412 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.conflict.com

CONFLICT VIETNAM

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La ambientación sonora con un doblaje de auténtico lujo.
- [+] Los escenarios son mucho más variados en otros Conflict.
- [-] El entorno gráfico resulta algo simple a estas alturas.
- [-] Apenas se ha innovado en el sistema de juego.

16+

8.2 **GRÁFICOS:** El motor gráfico es algo brusco aunque por lo menos consigue otorgar un aspecto uniforme a todo el entorno.

9.1 **AUDIO:** Los diálogos son dignos de una película sobre Vietnam, la banda sonora también es de época.

8.8 **JUGABILIDAD:** Controlar al pelotón resulta bastante divertido, y en una jungla mucho más que en un desierto.

8.9 **DURACIÓN:** A las 14 misiones del modo principal de juego hay que sumar el modo cooperativo para dos jugadores.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Pivotal Games nos ofrece un producto con un buen acabado. La ambientación es fabulosa y un motivo suficiente para sumergirse en este divertido título de acción. Si te gustan los juegos de guerra no puedes perdértelo.



(SOBRE 10)

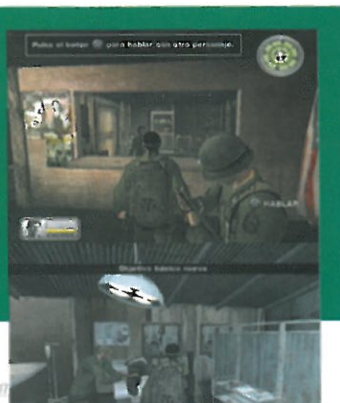
PlayStation.2 Revista Oficial - España

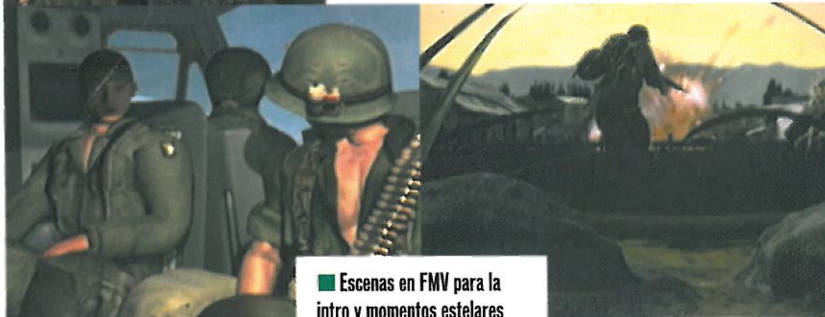


■ Un divertido modo cooperativo para dos jugadores

BIENVENIDO A VIETNAM

El juego comienza con un nivel introductorio donde controlando a Cherry iremos aprendiendo el manejo básico: disparar, dar órdenes al pelotón y las acciones específicas de cada personaje.





■ Escenas en FMV para la intro y momentos estelares

EPISODIO 6

EPISODIO 7

THE KING OF FIGHTERS















LA SAGA CONTINUA





















Las repeticiones ofrecen los momentos más espectaculares



COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **HOODOO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO**
GÉNERO: **MANAGER**
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1-2**
EQUIPOS: **CLUBES (8 PAÍSES)**
COMPETICIONES: **2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST.**
NIVELES DIFICULTAD: **2**
MEMORY CARD: **94 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **59,90 €**

http://www.gathering.com

MANAGER DE LIGA 2005

Fútbol y finanzas unidos por necesidad

Por cuarta ocasión en **PS2**, **Codemasters** nos concede la oportunidad de llevar con mano firme un club. Al menos de intentarlo, puesto que con la cantidad de factores que repercuten en la marcha del equipo es posible que, abrumados, tomemos algunas decisiones poco atinadas. Esta nueva entrega, muy cercana en el tiempo a la anterior, continúa la línea de las precedentes sin dar un paso adelante que permita dar ese salto cualitativo que de impulso a la saga. En efecto hay escasas novedades. Tan sólo la actualización de la base de datos, a la que se han sumado los equipos de las ligas portuguesa y holandesa, manteniéndose los de España, Italia, Alemania, Francia, Inglaterra y Escocia. En estos dos últimos países hay 4 divisiones y en el resto dos. Ahora se tiene en cuenta además el estado de ánimo del futbolista, así que habrá que intentar evitar herir susceptibilidades. La recuperación de partidos amistosos, ausentes en la tercera parte supone un agradable reencuentro. Por lo demás, el sistema de navegación por los menús, con largos tiempos de carga incluidos, y el tipo de órdenes ejecutables durante los partidos son prácticamente los mismos. Además, seguimos pudiendo decidir entre seguir los encuentros íntegramente dando las indicaciones pertinentes o ir directos al final de los partidos, lo que ahorra tiempo pero también resta emoción. Si de tiempo se trata, es de agradecer la ayuda que supone la opción de recibir asistencia, bien completa o exclusivamente financiera, para abreviar parte del duro trabajo que acarrea compartir las labores de un entrenador y de un *manager* en una misma persona. ■ ***Molokai***

«ESTA VEZ SE HAN AÑADIDO LOS EQUIPOS DE LAS LIGAS DE PORTUGAL Y HOLANDA»

MDL 2005

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Incluir en el juego los aspectos anímicos del futbolista.
[+] Utilizando la cámara EyeToy podemos vernos en los «titulares».
[+] Oportuna recuperación de los partidos amistosos.
[-] Necesita una revitalización del apartado gráfico.

3+

7.8 **GRÁFICOS:** No resisten comparación con los de la competencia directa, Total Club Manager de EA.

8.5 **AUDIO:** Los acertados comentarios de J.J. Santos sólo es posible escucharlos en la repetición de los mejores momentos.

8.5 **JUGABILIDAD:** El sistema de control es análogo al de entregas precedentes. Base de datos actualizada.

9.0 **DURACIÓN:** Si somos de los valientes y jugamos sin asistencia técnica tendremos gestión para rato.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Estamos ante un clásico en el género de los manager, con buenos ingredientes pero con la pega de que ya no está solo. El apartado gráfico se resiente en la comparación con la competencia directa, Total Club Manager 2005.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

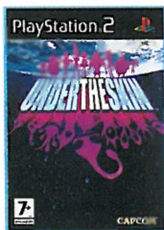


GESTIÓN INTEGRAL

Decidir la alineación o dar órdenes durante los partidos son tareas del entrenador, pero en *Manager De Liga* la toma de decisiones va mucho más allá. El programa recoge la opción de crear nuestro propio club para vernos aún más involucrados en el proyecto.

UNDER THE SKIN

En ocasiones, un exceso de originalidad puede ser contraproducente



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 4
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
ESCENARIOS: 7
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 54KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.:44,95 €

http://www.capcom-europe.com

En su odisea por explorar nuevos conceptos en la industria de los videojuegos, **Capcom** está dando salida a experimentos tan arriesgados como *Killer 7* o este ***Under The Skin***, un *arcade* inclasificable en el que controlaremos a un extraterrestre con una misión en la tierra: gastar bromas a los humanos. El simpático alienígena, que responde al nombre de Cosmi, debe evitar ser descubierto por la gente mientras ejecuta los bromazos, así que tiene que permanecer disfrazado en todo momento. Si los humanos le descubren, se desatará el pánico y una lluvia de patadas y puñetazos comenzará a impactar sobre su azulada cabeza. La mecánica es tan simple como el diseño de los personajes de ***Under The Skin***: disfrazarse, ejecutar la broma, recoger las monedas que suelta la víctima, huir, copiar otro aspecto humano con el que disfrazarse y repetir la operación. Añádele la competencia de otro alien en cada uno de los escenarios y así es ***Under The Skin*** desde el principio hasta el final. No es de extrañar que el manual sólo tenga 12 páginas, incluyendo ilustraciones y texto legales. En el apartado visual contrasta el brillante diseño y la animación de Cosmi con la simplicidad gráfica (casi esquemática) de los escenarios y personajes secundarios. De hecho, algunos transeúntes parecen sacados de un mal juego de Nintendo 64.

La repetitiva y muy limitada mecánica de ***Under The Skin***, unida a su pobre factura técnica, eclipsan los pocos destellos de calidad del juego, como el nivel basado en *Resident Evil*. A todos nos gustan los juegos originales, pero acompañados de una mecánica divertida. Y este no es el caso. ■ ***Némesis***



TERROR EN RACCOON CITY

Deambula por las calles de la ciudad de *Resident Evil* y hazle mil bromazos a Nemesis y a sus colegas zombis. Dales esquinazo disfrazándote de Jill Valentine o cualquiera de los distintos componentes de S.T.A.R.S.



■ El modo 2 jugadores es un verdadero caos

UNDER THE SKIN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El sentido del humor que inunda las intros del juego.
[-] Desarrollo repetitivo. En cada escenario es siempre lo mismo.
[-] ¿Por qué el diseño de los transeúntes es tan simple?
[-] Algunas bromas no se disparan hacia donde tu quieres.



7.0 **GRÁFICOS:** El diseño de Cosmi es fantástico. Pero ahí se acaba todo, porque el resto del juego parece sacado de N64.

8.0 **AUDIO:** Voces en inglés. La intro demo rescata un clásico de los años 70: Little Green Bag de George Baker (oída en Reservoir Dogs).

6.5 **JUGABILIDAD:** Simple, pero a la vez demasiado confusa en los primeros minutos de juego. Para cuando te enteres, te aburrirás.

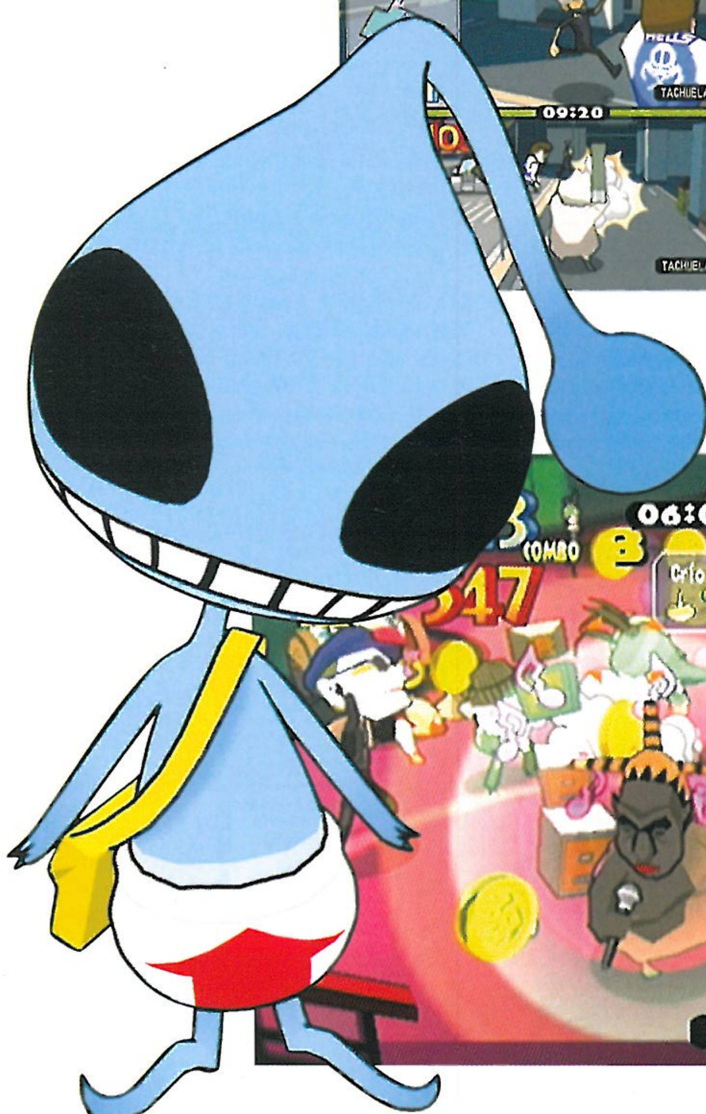
6.0 **DURACIÓN:** El modo split-screen para dos jugadores alarga el interés, aunque multiplica por dos la confusión en pantalla

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Mucho nos tememos que el experimento Killer 7 va a resultar tan fallido como este Under The Skin. Muy rompedor a nivel visual pero decepcionante en cuanto a jugabilidad y mecánica. Un juego así sólo colaría por 24 Euros o menos.

6.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España



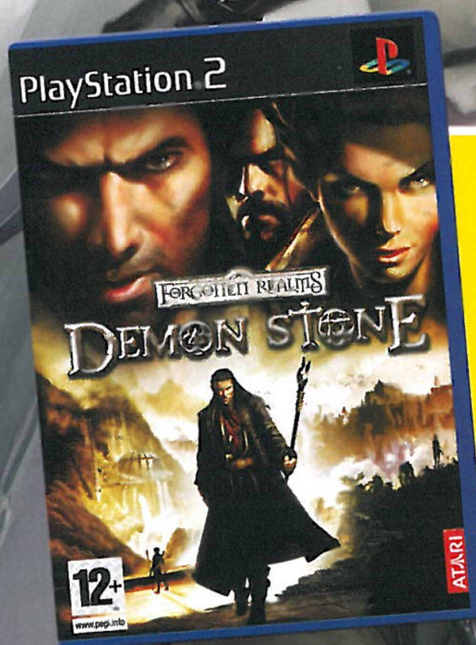


■ Destroza los oídos de los transeúntes cantando como un asno

CONCURSO

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE

Atari Ibérica y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en un fascinante viaje hacia las míticas tierras de los Reinos Olvidados. Participa en este concurso y podrás ganar un juego de Demon Stone para PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de noviembre.



25 JUEGOS



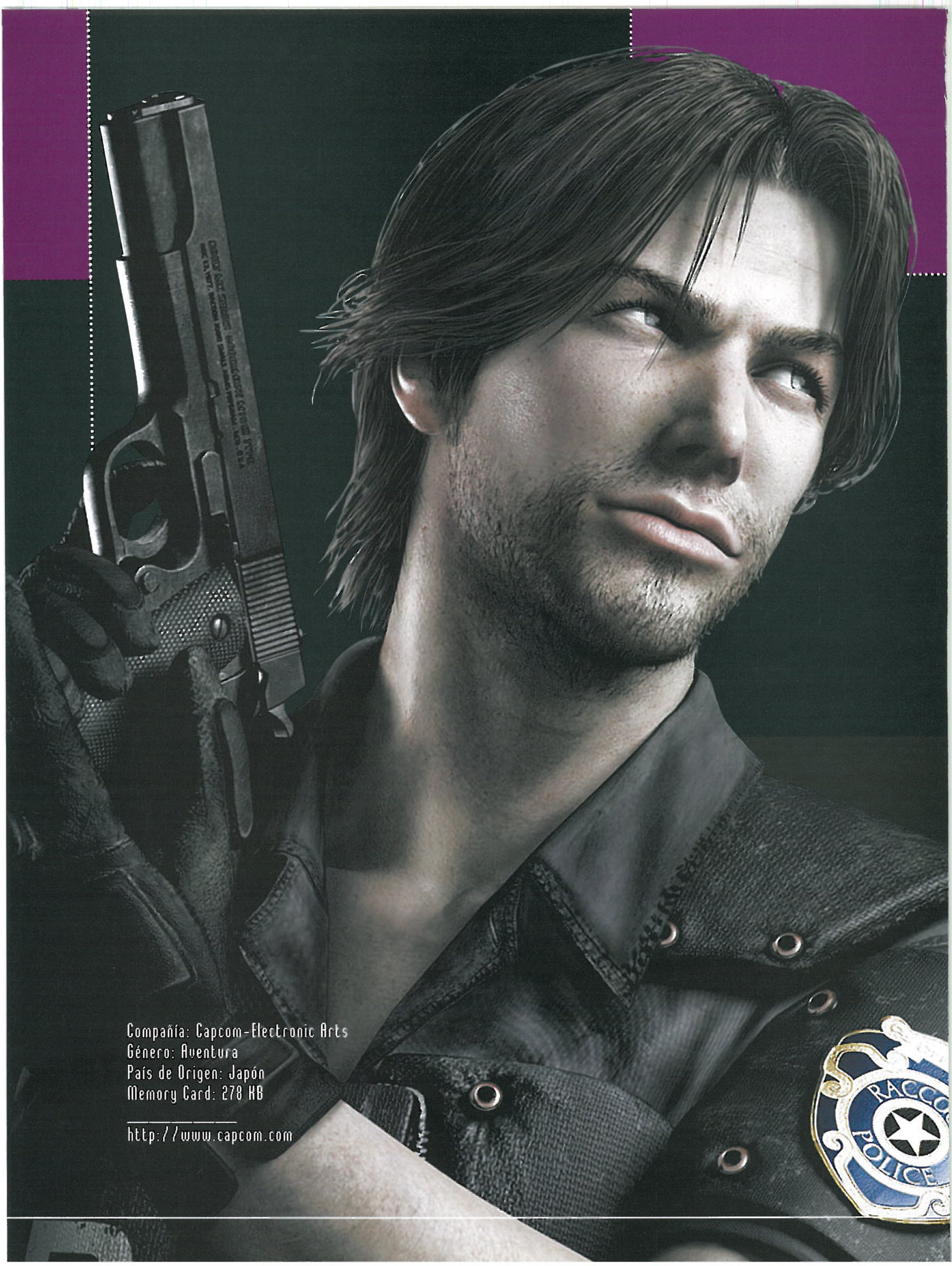
¿Cuántos héroes protagonizan el juego?

A) Tres **B)** 3 x 2 = 5 **C)** Siete

CONCURSO «FORGOTTEN REALMS DEMON STONE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **demonps2 espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **demonps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de noviembre.

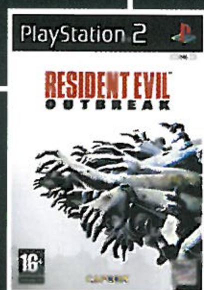

Compañía: Capcom-Electronic Arts
Género: Aventura
País de Origen: Japón
Memory Card: 278 KB
http://www.capcom.com
POLICE

POR ANGELFRAN

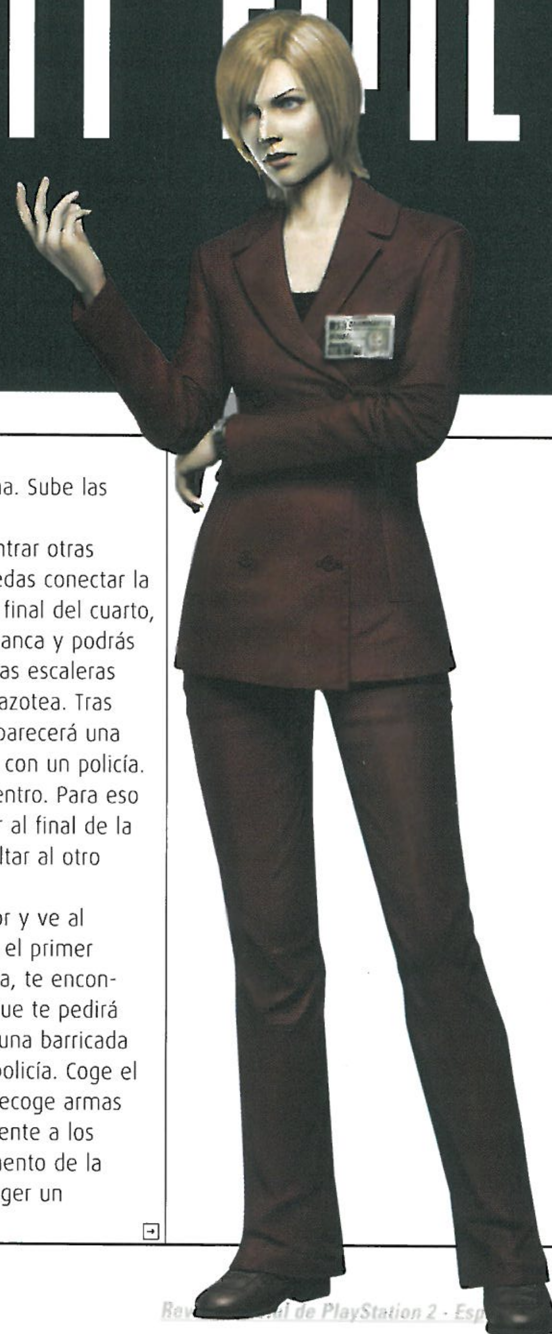
GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

La saga que dio origen al término Survival Horror debuta con un título totalmente exclusivo para sPlayStation 2. Visita de nuevo la ciudad maldita de Raccoon City y saca de su perímetro a los ocho protagonistas antes de que sean devorados por los zombies en la última aventura de Capcom



RESIDENT EVIL OUTBREAK



La nueva entrega de Resident Evil se adapta a la moda de los juegos On-line donde el jugador puede acabar la aventura con la ayuda de otros, lo que le convierte en algo muy interesante a Resident Evil Outbreak. Pero por desgracia, la versión europea no cuenta con esta característica, que en cambio sí han disfrutado en Japón. Sin duda, han eliminado por completo lo mejor del juego. Afortunadamente, se han respetado los demás aspectos del título original y tenemos una gran variedad de personajes para elegir, ocho en total, y cinco escenarios que no están interconectados entre sí, pero que ofrecerán un buen número de horas de disgustos mutantes.
Y qué mejor que empezar por el primero de ellos.

ESCENARIO 1

Hemos elegido a Mark, es idóneo para usar la fuerza más bruta contra estos pesados zombis, y el modo Normal de dificultad para comenzar esta apasionante aventura. Tras la escena introductoria en el Bar, ve a la izquierda y en la primera puerta coge el arma y dásela a Cindy, la camarera.
Luego empuja los barriles hacia la puerta para impedir que entren los zombis. Coge los objetos que hay detrás de la barra. Entre ellos, una llave, que deberás utilizar en la puerta cerrada. Sube las escaleras, encárgate del zombe, ve por la derecha y entra en la puerta.
Allí hay un cubo de basura con el mapa en su interior. Te encontrarás más armas en la habitación. Sal, entra por la derecha y coge el periódico de la mesa para encontrar una llave nueva, que abrirá la puerta de la derecha. Sube las escaleras.
Arriba podrás encontrar otras llaves para que puedas conectar la máquina situada al final del cuarto, ahora mueve la palanca y podrás abrirte paso hasta las escaleras que conducen a la azotea. Tras derribar las cajas aparecerá una secuencia de vídeo con un policía. Debes ir a su encuentro. Para eso explora hasta llegar al final de la azotea y puedas saltar al otro edificio.
Allí coge el ascensor y ve al primer piso. Ve por el primer pasillo a la izquierda, te encontrarás con un poli que te pedirá ayuda para formar una barricada con los coches de policía. Coge el mapa del coche y recoge armas para poder hacer frente a los zombis. En un momento de la batalla puedes recoger un





mechero del cadáver del policía y abrir un depósito de gasolina para acabar de una vez con unos cuantos «bicharracos», tienes que escapar a toda velocidad de allí, lo mejor es ir hacia la zona de las alcantarillas.



Sube a la calle y recoge el periódico de las típicas máquinas americanas, espera a un nuevo policía y la escena de la furgoneta.
En la furgoneta puedes recoger bastantes objetos interesantes. Ahora sube por el puente, sigue adelante y habla con el policía. Puedes construir una bomba con las dos piezas del detonador dispersas en la calle, una se encuentra a la izquierda y la otra en el cuerpo de un policía, únelas y obtendrás un potente detonador que debes utilizar al lado de los explosivos que tiene el «poli». Con la explosión llegará el final de este episodio.

ESCENARIO 2

De nuevo con Mark, sal por la puerta del hangar y sube hasta donde está Yoko. Tras la escena, ve a la izquierda y sube por las escaleras, hasta que te encuentres el ascensor averiado. Ve por el agujero de la izquierda y llegarás a un laboratorio químico. Puedes utilizar las siguientes contraseñas en el ordenador: 4509, 9741 ó 0694. Se abrirá un compartimiento con un valioso elemento químico, base de un poderoso herbicida. Sal de la habitación, ve por la derecha y llegarás a una habitación con varios cadáveres, en las cercanías hay un mapa e informes de todo tipo.
Avanza por la puerta central y sigue avanzando por la derecha hasta que llegues a una habitación que conduce al almacén. Allí hay otra sustancia química que combinada con la otra forma V-Jolt, que se encarga de mandar al otro barrio a la planta gigante de la escalera.
Sube arriba, recoge las armas que encuentres y la llave inglesa congelada. En una de las habitaciones hay una máquina que admite las siguientes contraseñas:

B482 y A194
D580 y J126
C582 y A194

Avanza, recoge más armas y coloca la llave inglesa en el agua para descongelarla. Regresa por donde has venido y usa la llave inglesa en el panel de la pared para recoger una válvula que debes usar más abajo. Tras ver el vídeo, sube las escaleras y mata a todo zombi que encuentres y recoge los objetos del suelo.
En una de las habitaciones presiona un botón y una cortina se abrirá, pero ten cuidado con los bichos que aparecen. Entra a través de la puerta cubierta por la cortina y recoge las armas y objetos de su interior.
Regresa por donde has venido y sube las escaleras. Allí te encontrarás de nuevo con un buen número de zombis y algunos bichos más poderosos, así que suministra bien tu nivel de armamento. De todas formas, aquí puedes recoger infinidad de objetos y armas, incluso una especie de antorcha que te servirá para descongelar una habitación helada con más vídeos en su interior. Ve a la sala principal, los zombis que estaban congelados han vuelto a la vida y son particularmente peligrosos; por lo tanto, huye de ellos si puedes, ya que la munición es escasa y los siguientes enemigos son más temibles.
Sigue avanzando y usa la llave que encontrarás en el panel, lo que dará lugar al enfrentamiento con el primer Jefe de importancia, denominado Mutated.
Este Jefe es lento y su única arma importante es un gancho con el que te tendrá inmovilizado unos momentos mientras los demás bichos te atacan.
Duro con él y cuando puedas activa uno de los paneles para acabar con esta pesadilla.

ESCENARIO 3

Tras ver un vídeo para ponernos en antecedentes, te encontrarás en el hospital. Habla con el médico y sal de esa habitación. Ve hacia la derecha, entra en la habitación y coge el documento de la cama, abre el cajón y coloca la pistola dentro para que aparezca un enemigo y sal corriendo de allí. Cuando llegues a las cajas, descubrirás que el médico ha hecho que funcione de nuevo la luz, así que ahora puedas utilizar el ascensor. Pulsa B1F.
Allí hay un grupo de enemigos que te impiden el paso hasta el teclado, elimínalos y prueba a meter las siguientes contraseñas 3355, 5315 y 8211.
Tendrás acceso al B2F.
Ve al piso 2F, donde hay una curiosa bolsa de sangre. Regresa por el corredor. Evita a los zombis que puedas, a no ser que te quede mucha munición, y entra en la habitación de la izquierda. Ten mucho cuidado con los Leech, esos horribles híbridos humanos. Baja por las escaleras y en el nivel 1F. Busca un arma tras un fuego y pulsa los botones de los paneles. Ahora, ve a la recepción. Pulsa otro botón y en una de las salas te toparás con un Cerbero, pero pasa de él. Es mejor que busques en otra habitación la llave del nivel 1F, la hallarás en el cuerpo de uno

LOS PROTAGONISTAS

__Hay ocho personajes para elegir y, lógicamente, cada uno de ellos cuenta con unas características y objetos determinados. Con cualquiera puedes acabar el juego, sólo es cuestión de que elijas el que más se adapte a tus preferencias.



__KEVIN RYMAN
Un policía de Raccoon City con la clásica pistola imprescindible en juegos como Resident Evil.



__MARK WILKINS
Un robusto y pacífico guarda de seguridad y veterano de Vietnam, lo que le hace ideal para manejar todo tipo de armas. Sin duda, es nuestro favorito y se convertirá en el principal protagonista de nuestra guía.



__GEORGE HAMILTON
El cirujano del hospital de Raccoon. Su mayor habilidad es que es un experto en las hierbas medicinales, vitales para curar la barra de contaminación vírica.



__CINDY LENOX
La bella camarera del pub es una experta en guardar todo tipo de hierbas medicinales y es la mejor para almacenar un gran número de ellas.



__DAVID KING
Un tipo callado pero muy hábil en el manejo de las herramientas. David es tu personaje ideal si eres de los que gusta manipular objetos en las aventuras.



__ALYSSA ASCROFT
Como su profesión de periodista le exige, Alyssa es una chica muy curiosa y se ha convertido en una experta en abrir todo tipo de cerraduras y puertas.



__JIM CHAPMAN
El típico chico de color burlón y que no para de hablar. Es el tipo ideal para una comedia de situación, y sus dotes de actor le permiten hacerse pasar por muerto delante de los zombis.



__YOKO SUZUKI
Con ese nombre sólo podemos esperar encontrarnos a una chica experta en ordenadores. Yoko lo es, y además su mochila permite guardar el doble de objetos que los otros personajes del juego.

de los zombis. Sigue avanzando hasta que llegues a unas escaleras, de ahí al ascensor con destino B1F.
Liquida a los zombis y usa la tarjeta en el lector para avanzar. Mata al Leech y cambia la tarjeta por la nueva llave que se encontraba en la habitación.
Ve ahora a B2F.
Cuando salgas del ascensor, dirígete al laboratorio y entra en la sala climatizada. Espera a que llegue un Leech y cuando haya cruzado la puerta tira la bolsa de sangre en el suelo, estará distraído con ello, sal de la sala y utiliza la máquina para poner calor a tope en la sala, derritiendo al horrendo monstruito. De sus restos obtendrás la preciada llave 2F.
Regresa al ascensor y usa la llave en el lector del corredor. Recoge todos los objetos del interior y sal de allí en tu nuevo medio de escape. En este momento tendrás que enfrentarte a otro Jefe.
Éste es de lo más difícil porque es muy duro a los disparos y golpes. Sólo con un poco de astucia podrás liquidarlo. Para ello intenta que se aproxime a los tubos, cuando el Jefe se acerque a ellos, dispara a uno de los tubos y explotará matando a uno de tus mayores enemigos.

ESCENARIO 4

De nuevo con Mark como protagonista, avanza por la ciudad hasta que llegues a la estatua y coge el mapa que en ella hallarás. Entra en la habitación y recoge los objetos de su interior y habla con los bomberos. Después del vídeo, sube por las escaleras, ve hacia la derecha y recoge el arma, destruye a los zombis que te encuentres por allí. Cruza la puerta y tu próximo objetivo es la ventana abierta que hay en uno de los pasillos. Allí encontrarás algunos enemigos bastante pesados, ve a tu izquierda hasta que llegues a la escalera, bájala y y entra por la puerta.
En ese nivel hay unos cuantos bichos, armas y una nueva llave que deberás utilizar en la doble puerta que guarda una llave dorada y objetos útiles como hierbas o munición.
Sal al pasillo y en el final hay un cuarto con una caja que debe convertirse en una escalera. Sigue avanzando hasta que llegues a una habitación donde necesitarás usar la llave dorada para llegar al cuarto de energía donde debes formar una cruz con los botones para restaurar la energía.
Regresa al pasillo y avanza hasta su final. Allí en la puerta de la izquierda hay un papel en la cama con un nombre escrito. Dependiendo del nombre que encuentres, así será la combinación que necesites para abrir la puerta.
Esta es la lista de nombres:

- A. Lowell: BAE
- A. Evans: JIA
- T. Whitman: GGF
- J. O'Donell: IIB
- D. Losso: FBH
- L. Sullivan: CJF

Cuando abras la caja fuerte, encontrarás una llave de plata, así que tira la de oro que ya carece de utilidad. Esta nueva llave te abrirá paso a los pasillos principales del edificio. Así llegarás a las escaleras y subirás al tercer piso. Ve a la derecha y en una de las estancias encontrarás una joya. Regresa a la habitación con la estatua. Pon la joya en la estatua y mueve la librería, aparecerá una salida secreta. Ahí encontrarás munición y otro tipo de interesantes objetos. Pulsa el botón de emergencia y baja por la escalera. Es en estos momentos cuando aparece un vídeo que te mostrará a tu nuevo Jefe.
Se trata del tipo «licker», que además viene acompañado por otros esbirros. La mejor táctica es alejarse de él y disparar con tu arma más potente y alejarse de sus ataques. Trata de aguantar varias embestidas y reza para tener suficiente munición.

ESCENARIO 5

Tras los típicos vídeos de rigor, ve a la derecha y en la puerta central derriba al zombi y recoge el





archivo. Entra en la siguiente habitación y a la izquierda hay un cuadro que tienes que quitar para poder encender la luz y así poder resolver el siguiente puzzle del reloj. Estas son las respuestas.

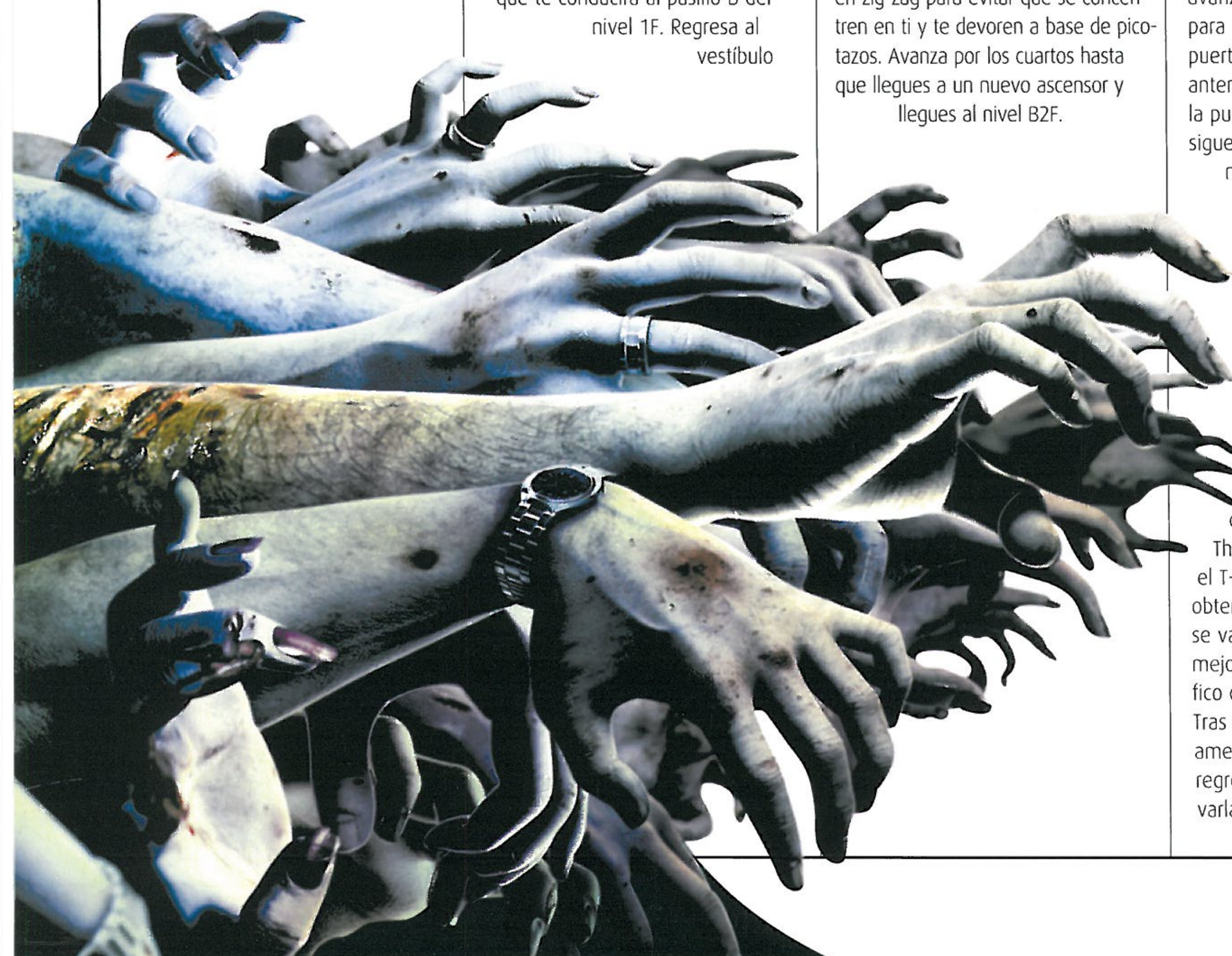
Nivel Fácil: 03:25
Nivel Normal: 10:05
Nivel Difícil: 07:40
Nivel Muy Difícil: 02:50

Coge una nueva joya y regresa al vestíbulo principal. En la estatua encontrarás las gafas de metal. Ve ahora al pasillo B del nivel 1F. Al final hay una habitación que al pulsar un botón se producirá una extraña descarga eléctrica, entra por la puerta y regresarás de nuevo al vestíbulo principal.
Coloca las gafas en el ciervo que está detrás de las escaleras, sube por las escaleras en dirección a la derecha, avanza y a la izquierda verás una habitación con un mueble que podrás empujar y más objetos para recoger. En la chimenea hay varias palancas, si estás en el nivel normal de dificultad debes empujar la palanca roja. En los otros niveles de dificultad, vale cualquiera de las palancas.
Regresa velozmente al pasillo y en la puerta de enfrente te encontrarás una estatua con una jugosa piedra preciosa. Regresa al pasillo y a la izquierda verás una estatua donde de nuevo deberás colocar las gafas para que se mueva la librería, así aparecerá un nuevo pasillo secreto que te conducirá al pasillo B del nivel 1F. Regresa al vestíbulo principal y coloca la piedra en el ciervo. Se abrirá la puerta de enfrente que esconde jugosos objetos. Sal al vestíbulo, entra en la puerta de la izquierda que conduce al ascensor y actívalo con cualquiera de los siguientes códigos:

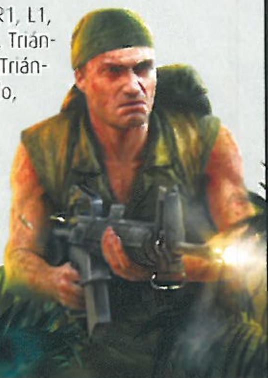
4032
4927
4161
4284

Ahora ve al tercer piso, recoge las armas y luego ve al nivel B4F. Allí hay unas cuantas hornadas de arañas gigantes que te pueden causar serios problemas, así que rodéalas si puedes. Sigue bajando hasta que pases las vagonetas y la zona de las abejas. En este caso, lo mejor es salir corriendo en zig-zag para evitar que se concentren en ti y te devoren a base de picotazos. Avanza por los cuartos hasta que llegues a un nuevo ascensor y llegues al nivel B2F.

Habla con George para que te de unas cuantas medicinas y el antivirus L. Entra en la puerta de al lado, recoge el arma y avanza por el puente hasta que aparezca un nuevo vídeo sobre las siniestras actuaciones de Umbrella. Sigue avanzando y recoge la llave del cuerpo del chofer. Baja por la alcantarilla y sube por las cajas para que puedas avanzar al otro lado de la estancia. Recoge la llave y ten cuidado con el monstruo que te persigue, continúa hasta llegar al baño donde puedes curarte y salir por la puerta de enfrente.
Al lado hay un almacén, donde igualmente puedes recoger unas nuevas armas, especialmente un lanzador de granadas que te irá genial para los bichos más grandes. Utiliza la llave roja en la puerta y avanza hasta el fondo del pasillo para quitar el seguro de una de las puertas. Regresa a la habitación anterior y luego al pasillo. Entra en la puerta de una de las aberturas y sigue avanzando hasta que de nuevo te encuentres con George.
Habla con él, y sigue avanzando hasta que des con el V-Poison. Recoge el P-Base y colócalos en la incubadora del tercer piso.
Ahora regresa a la sala donde recogiste las gafas. Espera a que Thanatos pase por allí y pulsa el botón parpadeante para que una descarga deje atontado a Thanatos y deje caer un tubo. Une el T-Blood en la incubadora y obtendrás la ansiada vacuna, aunque se vaya la luz, por lo que recoge tu mejor armamento y busca al científico causante de todo el desastre. Tras una conversación de lo más amena y algo de violencia, deberás regresar a la incubadora para activarla y obtener la vacuna.



CONFLICT VIETNAM



MENÚ DE TRUCOS
Presiona L1, R1, L1, R1, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo en el menú principal del juego.

STAR WARS BATTLEFRONT



TODOS LOS PLANETAS
Selecciona las Campañas Históricas y a continuación presiona Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo en la pantalla de selección de Planeta. Este truco lo puedes realizar en las tres campañas del juego.

TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



INVENCIBILIDAD
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, R2, R1.

CONSEGUIR MEJORAS
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, Triángulo, L1.

TODOS LOS NIVELES
En el menú principal del juego presiona los siguientes botones simultáneamente para conseguir la correspondiente ventaja: Círculo, R2, Triángulo.

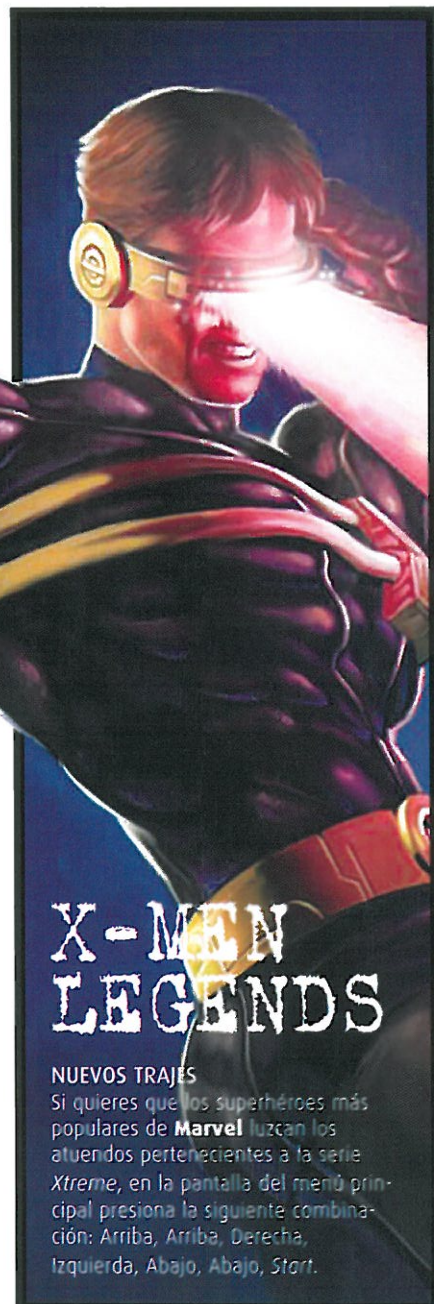
GRADIUS V



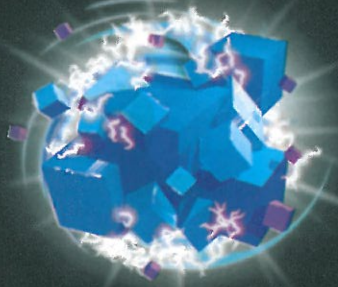
DISPARO DOBLE
Durante el juego presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2. Por cada nivel completado podrás realizar el truco una vez.

DISPARO LÁSER
Durante el juego presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1, R1. Por cada nivel completado podrás realizar el truco una vez.

X-MEN LEGENDS



NUEVOS TRAJES
Si quieres que los superhéroes más populares de **Marvel** luzcan los atuendos pertenecientes a la serie *Xtreme*, en la pantalla del menú principal presiona la siguiente combinación: Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, *Start*.



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!



El diseño de la nueva **PlayStation 2**. Aparecerá el día 1 de noviembre, su precio es el mismo que el de la consola actual, 149,95 Euros, y su volumen ha sido reducido en un 75%. Además, el adaptador Ethernet ha sido incluido en el diseño de su placa, aunque no incluye la posibilidad de conectar un disco duro.

El esperado duelo por los títulos «Tuning» no será tal. Entre el retraso de *Midnight Club 3* (que saldrá en enero) y el retraso indefinido de *Juiced* (que aún no sabemos si llegará a salir), el mercado del *Tuning* será exclusivamente de *Need For Speed Underground 2*. ¿Qué pasará con *GT4*?



Lanzamiento de Juiced

Hola, me llamo Miguel, tengo unas preguntas que haceros.
1.- Me han dicho que el juego *Juiced* que salió hace unas semanas lo han retirado, ¿es cierto? Si es así, ¿porqué? ¿Volveran a lanzarlo?
2.- ¿Cuándo saldrá en España *Midnight Club 3*?
3.- ¿Sabéis si saldrá otro *Grand Theft Auto* después de *San Andreas*?
Miguel, vía e-mail.

1.- El juego no ha llegado a salir al mercado, aunque ya estaba totalmente acabado. El problema es que Acclaim, compañía que iba a distribuirlo, se ha declarado en bancarrota y aunque todo parece indicar que *Juiced* saldrá finalmente al mercado, aún se desconoce si será la misma Acclaim la que lo distribuya o será otra compañía la que se haga con los derechos de distribución del título de Team Juice.
2.- Rockstar planea lanzar su original título de carreras en circuitos urbanos en enero del próximo año, tanto en Estados Unidos como en Europa.
3.- Teniendo en cuenta que *San Andreas* resultará ser todo un hito en la historia de los videojuegos y que su creación ha llevado una ingente cantidad de horas a los programadores de Rockstar, suponemos que nos sorprenderán con un nuevo *GTA*, pero todo parece indicar que estará destinado a funcionar bajo la siguiente generación de consolas (PS3, Xbox 2, etc).

El nuevo Dragon Ball Z

Hola, soy Guillermo. Ya tengo unas 45 revistas vuestras y me han gustado todas. Quería haceros unas preguntas:
1.-¿Sabéis si saldrá otro *NBA Street* para **PS2**?
2.-¿Saldrá *Dragonball Z Budokai 3*?
3.-¿Cuándo saldrá *Psi-Ops*?
4.-¿Sabéis algo del siguiente Spider-Man?
Guillermo Morollón, vía e-mail.

1.- Hasta abril del próximo año no podremos jugar a la tercera entrega de *NBA Street*. EA Sports BIG ha confirmado que el estilo visual será algo más «hiphopero» y deforme que en anteriores entregas (más parecido a *Def Jam Vendetta / DJV Fight For New York*) y que se habrán incluido de 10 a 20 novedades en el desarrollo de los partidos.
2.- En las páginas de este mismo número encontrarás un PreTest del título protagonizado por SonGoku.
3.- Ya mismo podrás encontrar el original título de Midway en cualquier tienda especializada o grandes almacenes.
4.- Supongo que te refieres a *Spider-Man 2*, que está inspirado en la película del mismo nombre, ya que Trey-Arch aún no ha confirmado el desarrollo de la siguiente entrega. Si aún no has visto Spider-Man 2, te aseguramos que es la mejor entrega de la saga y que su desarrollo «libre» te permitirá moverte por Manhattan con total libertad completando las misiones que te encuentres.

¿Mejor que San Andreas?

Hola, tengo algunas dudas sobre qué juego comprarme:
1.- ¿Qué juego es mejor: *GTA: San Andreas, Spider-Man 2* o *Ratchet & Clank 3*?
Rafa, vía e-mail.

1.- Por encima de géneros, público al que va dirigido, desarrollo... El mejor juego sin duda es *Grand Theft Auto: San Andreas*.

¿RE: Outbreak o Silent Hill 4?

Hola, colegas de **PS2**, aquí tengo unas preguntas:
1.- ¿Cuál es mejor: *RE: Outbreak* o *Silent Hill 4*?
2.- ¿Sacarán algún juego de *Resident Evil* como la película protagonizada por Milla Jovovich?
3.- ¿Sacarán *Dino Crisis 3* para **PlayStation 2**?
Joan Andoni, vía e-mail.

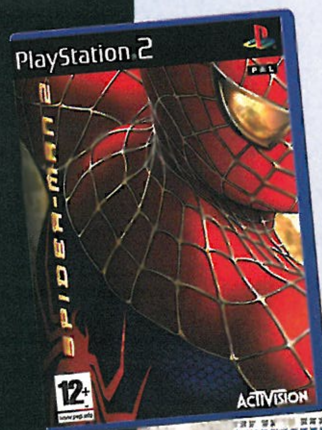
1.- La versión europea de *Outbreak* carece de modo On-line, al contrario que en Estados Unidos y Japón, y su desarrollo y su guión es quizá demasiado parecido a las demás entregas de la saga. *Silent Hill 4* es técnicamente mejor que el título de Capcom, y su desarrollo y argumento es de lo más original y terrorífico.
2.- Las compañías como Capcom son bastante reacias a adaptar sus juegos; además, sus guiones son bastante mejores que el de la película de *Resident Evil*.
3.- No parece muy probable. Al parecer, Microsoft y Capcom anunciaron que *Dino Crisis 3* sería una entrega exclusiva para Xbox.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a
ps2@grupozeta.es
poniendo como asunto
S.O.S.









Conoce los lugares más emblemáticos de New York City de la mano de Spider-Man 2. Eso sí, tú lo tendrás que hacer con los pies en el suelo

"Las vueltas que da la vida". En mercados, plazas y hogares de todo el mundo podemos oír, casi a diario, esta expresión. Pero para Peter Parker, desde hace ya años convertido en Spiderman, tiene un significado especial. Quién le iba a decir a él, calificado por sus compañeros de «bicho raro» por su afición a los experimentos, que pasaría a la historia por haberse transformado en hombre-araña. Ahora conoce cada rascacielo de Nueva York desde las alturas. No hay azotea de la Gran Manzana que no conozca su poderosa tela de araña. Y la estatua de la libertad está contenta de que esta araña humana se balancee por su figura. Su mirada, siempre atenta, no basta para mantener la calma en la *city* y Spiderman puede ayudarla a ello. No podemos ofrecerte la misma perspectiva de Nueva York que tiene Spiderman, pero vamos a descubrirte algunos lugares.



Nueva York aglutina en Broadway uno de los principales centros de teatro del mundo. El distrito teatral está ubicado en Times Square, entre la Avenida Broadway y la calle 45


POR YOLANDA GONZÁLEZ
VIAJES
Donde el protagonista eres tú
NUEVA
YORK



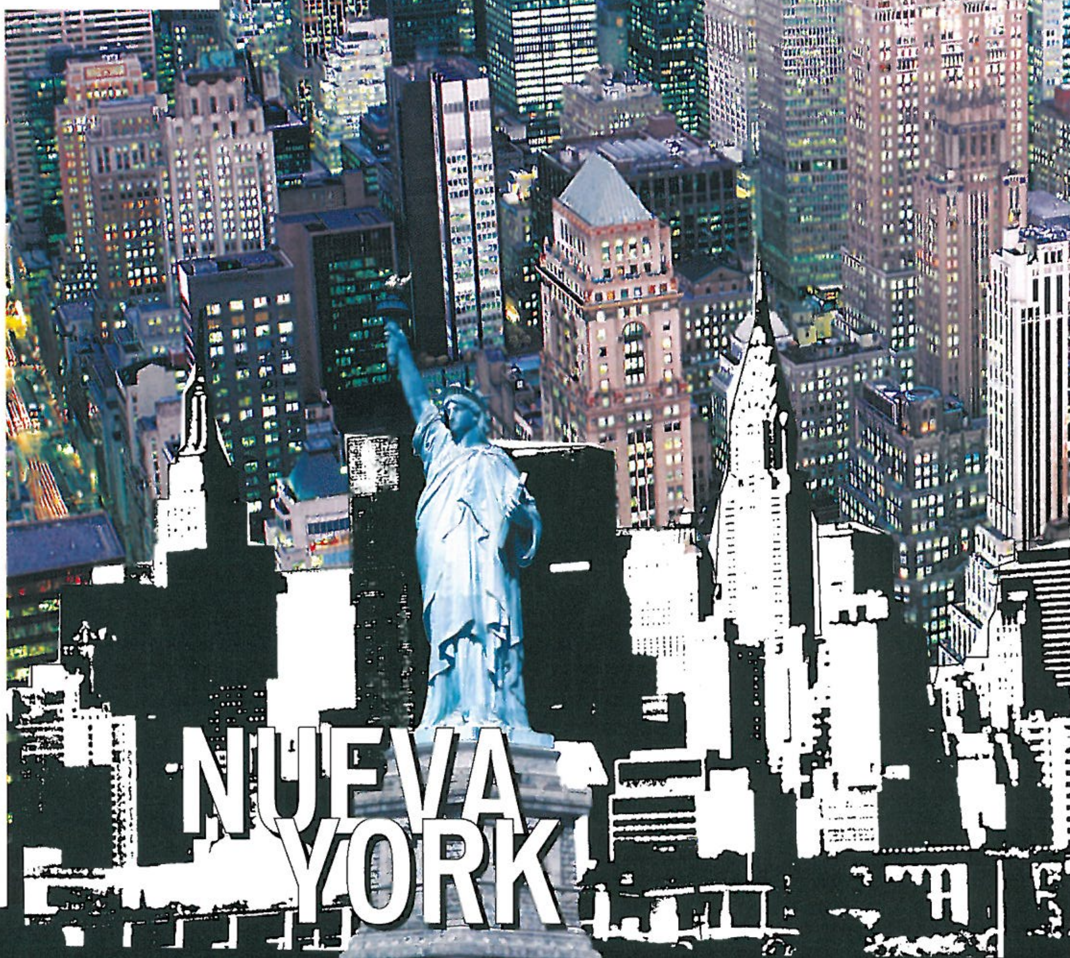




La famosa maratón, el desfile de Halloween y el desfile de Acción de Gracias... Un abanico de opciones para no aburrirse

PARA NO PERDÉRSELO

Las torres gemelas del *World Trade Center*, derribadas en el ataque terrorista del 11-S, habían dominado el distrito de Manhattan desde el año 1973. Anteriormente, el *Empire State* lideró las alturas de la ciudad. Pueden contemplarse excelentes vistas desde su último piso. La entrada de adultos ronda los 12 dólares y la infantil los 6 dólares. Merece también la pena visitar el *Rockefeller Center*, un conjunto de 19 edificios comerciales entre los que encontramos las sedes de la NBC, la de la agencia *Associated Press* y las de editoriales de la talla de *Time-Warner* y *McGraw-Hill*.



NUEVA YORK



DATOS ÚTILES

La mayor parte de los hoteles de Nueya York se encuentran en *Midtown* (Manhattan) o en el centro, pero también hay establecimientos muy recomendables en el *SOHO*, *Chelsea* o el *Upper West Side*. Haz la reserva con suficiente antelación y obtendrás mejores precios. Lo más recomendable es viajar a la gran manzana entre enero y marzo, las ofertas son mejores.

Situada en la costa Este de EE.UU., sus nueve millones de habitantes se distribuyen en cinco distritos: Manhattan, Brooklyn, Queens, Bronx y Richmond. Es esta distribución territorial la que usaremos a la hora de ofrecer una pequeña guía de la ciudad. Un recorrido por el Bajo Manhattan te permitirá contemplar la Bolsa. En esta misma zona, encontramos barrios con mucha personalidad: *Chinatown, Little Italy* y *SOHO*. El *Midtown* alberga la mayor parte de los símbolos de Nueva York. La sede de la ONU, el *Rockefeller Center*, el *Empire State* y *Broadway* sorprenden al viajero. Sin olvidar el *Madison Square Garden*, el hogar de los *New York Knicks*. En este cilindro de hormigón con capacidad para 20.000 personas, también se celebran conciertos de rock y campeonatos de tenis y boxeo. Para conocer el *Metropolitan Museum Of Art* y el *Guggenheim* deberás trasladarte hacia el Norte de la gran ciudad.

«PESE A QUE NO ES DIFÍCIL ENCONTRAR CUALQUIER TIPO DE RESTAURANTE, DÉJATE CONQUISTAR POR LA FAST-FOOD»











PASEAR, PATINAR, NAVEGAR...

Central Park constituye un auténtico pulmón en pleno centro de Manhattan. Visto desde las alturas, conforma un rectángulo perfecto. Para más referencias, está entre las calles 59 y 110. El parque cuenta con diferentes escenarios en los que pasar una agradable jornada. Hay posibilidad de practicar actividades para todos los gustos: patinaje sobre hielo, ciclismo, equitación... Todo ello en un entorno rodeado de numerosas fuentes y esculturas. Una vez hemos abierto el apetito gastando energías en *Central Park*, debes saber que Nueva York aglutina todo tipo de restaurantes. Los neoyorquinos se quejan de que a nivel mundial se piense que ellos sólo saben comer hamburguesas, pero hay establecimientos de comida rápida que las sirven realmente buenas. Los *sandwiches* de los locales denominados deli's (*delicatessen*) tienen fama de ser sanos. No dejes de disfrutar de un perrito caliente en los puestos callejeros.



Una vez en Brooklyn, desde su famoso puente, pueden contemplarse las mejores vistas de Manhattan. Es aquí donde encontramos un sorprendente jardín botánico y el parque de atracciones de Nueva York. Situado al Norte, el Bronx presenta varias caras. La zona más cercana a Manhattan, es la más conflictiva. Cuenta con el zoológico metropolitano más grande de Estados Unidos. *Queens* es el distrito más grande. Da cobijo, entre otros museos al de arte africano y al de ciencia y tecnología, y dos de los tres aeropuertos de Nueva York tienen aquí su sede . Nos refererimos al John F. Kennedy, situado al Sur del distrito y el aeropuerto nacional LaGuardia.
Acceder a Staten Island en *Ferry* es totalmente gratuito. Ofrece las mejores vistas de Manhattan y de la estatua de la libertad. Presume de exhibir en el *Museum Of Tibetan Art* la mayor colección de objetos budistas del mundo. Consultar: www.nycvisit.com

DE COMPRAS

Nueva York es una de las ciudades del mundo más idóneas para ir de compras. En *Broadway & 34 Street*, encontramos *Macy's*, una de las tiendas más famosas de la ciudad. Abrió sus puertas en 1902 y sus diez plantas constituyen el paraíso de los consumistas, que tienen más de medio millón de artículos para escoger. Para libros, recomendamos *Barnes & Noble*, la cadena de librerías más grande de Manhattan. Están distribuidas a lo largo y ancho de la ciudad. Los neoyorquinos recomiendan no comprar ordenadores ni tecnología en la Quinta Avenida.

ESPECIAL DJ

Son auténticos artesanos de la música, pasan horas y horas dentro de una cabina y son aclamados desde las pistas por sus más fieles seguidores. Ellos también crean moda...

Camiseta de manga corta con dibujo surfero, de O'neill.

Cazadora con capucha extraíble, de Quiksilver.

Jersey de lana en canalé gordo y de cuello a la caja en color azul, de Liberto.

Pantalón denim desgastado de Levi's 501 con Anti-Form.

Pantalón denim con originales bolsillos traseros, de Diesel.

Jersey de lana en canalé medio y de cuello amplio a la caja en color rojo, de Quiksilver.

Pantalón chino de líneas rectas en color blanco roto, de Liberto.

CON ESTILO PROPIO

Ser Deejay es un estilo de vida y, aunque te proponemos algunas prendas de lo más trendy de la temporada, no significa que su forma de vestir siga unos patrones claros y establecidos. Cada uno viste como más cómodo se sienta dentro de una cabina y como quiera transmitir su música. Aunque por lo general, la mayoría opta por unos vaqueros y una camiseta...

Cinturón de cuero con hebilla y cinto singular de Hugo Boss.

Original pulsera con piezas punzantes, de Hugo Boss.

Reloj extra-plano de Swatch con esfera multicolor.

Gafas con lentes de policarbonato, de Nike.

Gorra con visera en color amarillo en su interior, de Levi's.

UNA LLAMADA DESDE LA CABINA

Unas gafas, un reloj o simplemente una gorra puede dar personalidad y presencia al DJ que está pinchando. Es por ello que sugerimos que estos complementos deben ser de colores llamativos o, por lo menos, originales.

PISANDO FUERTE

Aunque también sirven para practicar cualquier deporte, su diseño los convierte en el número uno del calzado de calle.

1. Zapatilla deportiva tipo botín, de Adidas.
2. Zapatilla con suela de tacos de goma, de Diesel.
3. Zapatilla ergonómica con tejidos transpirables de Levi's.

DJ CHUS Y ABEL RAMOS

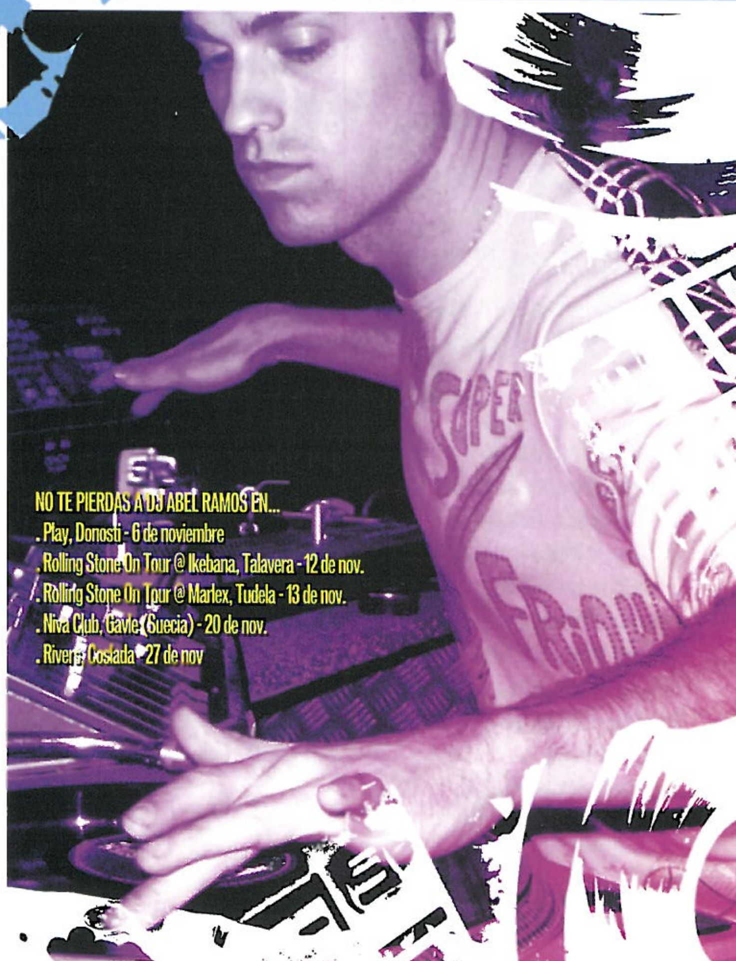
Poseen una técnica impecable a la hora de mezclar y una avanzada selección musical realmente apreciada entre los seguidores del House, el Trance y Progressive. Ambos poseen sus propios sellos discográficos, Púlsar Records (Abel Ramos) y Stereo Productions (DJ Chus), y han colaborado en DJ: Decks & FX. Y, por supuesto, continúan pinchando en las mejores salas dentro y fuera de España. No te los pierdas...



POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



NO TE PIERDAS A DJ ABEL RAMOS EN...

. Play, Donosti - 6 de noviembre
. Rolling Stone On Tour @ Ikebana, Talavera - 12 de nov.
. Rolling Stone On Tour @ Marlex, Tudela - 13 de nov.
. Niva Club, Gavle (Suecia) - 20 de nov.
. Rivers, Coslada - 27 de nov

NO TE PIERDAS A DJ CHUS EN...

. Coyote Dance, Fuengirola - 27 de noviembre
. Homaan, Tel-Aviv (Israel) - 26 nov.
. Amnesia, París (Francia) - 14 nov.
. Rolling Stone OnTour @ Marles, Tudela - 13 nov.
. Rolling Stone OnTour @ Ikebana, Talavera - 12 nov.
. Danza club (con Ceballos) Atenas (Grecia) - 5 nov.
. Decadence (con Ceballos) Thessaloniki (Grecia) - 6 nov.



DJ: DECKS & FX

¿O se le debería llamar Simulador de DJ? Es el juego perfecto tanto para aprender como para mejorar nuestra habilidad con los platos. Se trata del juego de Sony C.E. en el que DJ Chus y DJ Abel Ramos han colaborado para la selección de los 40 temas que incluye el juego. DJ Chus: «DJ Decks & FX es un juego hecho por auténticos DJ para DJ».

EL ARTE DEL VINILO

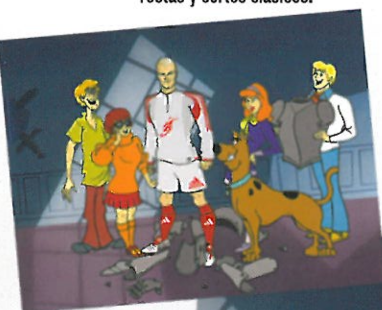
Si ya has probado **DJ Decks & FX** y te has quedado con el gusanillo de continuar aprendiendo esto de «pinchar» hazte con una auténtica mesa de mezclas con un mezclador de dos vías como mínimo. También necesitarás un amplificador y dos bafles.
Mesas de mezclas hay para todos los gustos con una gran variedad de marcas y modelos, así que dependiendo de tus inquietudes elige la que más se ajuste a tus necesidades.





Anti-form

«Si eres de pensamientos y emociones libres eres un chico/a Anti-form». Levi's retoma su campaña publicitaria en televisión con spots cargados de humor y sensualidad bajo este transgresor lema para promocionar su colección 501 con Anti-form. No te la pierdas si eres de los que huyen de las líneas rectas y cortes clásicos.





David Beckham

Adidas y Cartoon Network han unido sus fuerzas para hacer que David Beckham y Scooby-Doo se vean las caras en un anuncio animado. 60 segundos llenos de acción y humor en los que el mismísimo futbolista, además de aparecer digitalmente, ha participado en el doblaje del spot.



Chaqueta en piel con mangas de lana de Roxy para ella.

LO QUE NUNCA FALLA...

... es ser atrevido/a

Que haya llegado el invierno no quiere decir que tengamos que renunciar al color; sé alegre y divertido, y llena de colores tu armario. Ten en cuenta que tu forma de vestir dice mucho de ti... Apuesta por el amarillo, por la combinación de colores, seguro que no pasarás inadvertido....



Zapatilla tipo botín con motivos surferos de Quiksilver para él.



Jersey de cuello en pico de rayas de Benetton para él.



Botas extra-largas con hebilla trasera de Benetton para ella.





Bufanda multicolor de Benetton para él.



Mochila de Adidas para él con formas muy ergonómicas.



Bolso de Nike para ella con un diseño original y muy práctico.

Dime como vistes y te diré quién eres... Por mucho frío que haga no abandones el color; los naranjas, los verdes y amarillos harán de ti alguien divertido y muy alegre





L'EAU BLUE D'ISSEY

LA ESENCIA

No se ve, pero quizá sea uno de los detalles más significativos que una mujer tiene en cuenta inconscientemente. Es por ello que Issey Miyake lanza su nueva fragancia para el hombre capaz de invadir las sensaciones gracias a su combinación de aromas de pachulí, rosa de mayo, badiana...

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS PARA TU MÓVIL!



TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3



Eres el líder de un escuadrón de élite ¡y la última esperanza del mundo contra el terrorismo!













¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO OP94
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OP94 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc (en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho a utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y limitación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1,06€/min desde una línea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc. SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: si tienes algún problema con la descarga contáctanos en javasupport@gameloft.com o en www.gameloft.com en la sección de ayuda.



(2) Lista de teléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson T610, Z600, Motorola T720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagem My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60

Existen juegos compatibles para todos los terminales aquí listados

Más juegos de calidad en **gameloft**
www.gameloft.com

Al utilizar nuestros servicios, el número de tu móvil quedará grabado en nuestra base de datos. Conforme a la legislación vigente, tienes derecho al acceso, rectificación y cancelación de tus datos en http://www.gameloft.com/optout. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras.

POR BRUNO SOL

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Internet es un hervidero de trailers y avances de estrenos para 2005

ROBOTS

La nueva película de animación de los creadores de *Ice Age* contará con las voces de Ewan McGregor, Halle Berry y Robin Williams. Estreno: marzo de 2005.

http://www.robotsmovie.com



THE LIFE ACUATIC

El peculiar Wes Anderson (*Los Tenenbaums*) vuelve a contar con Bill Murray en su nueva comedia, secundado por un reparto increíble. Una comedia rara, rara.

http://lifeacuatic.movies.go.com



GHOST IN THE SHELL 2

La conocida obra de Masamune Shirow inspiró en el pasado todo un clásico del *anime* que por fin ve su continuación. El tráiler es sencillamente alucinante.

http://www.gofishpictures.com/GITS2/



A SOUND OF THUNDER

Un conocido cuento de Ray Bradbury (parodiado incluso en un episodio de *Los Simpson*) inspira este largometraje protagonizado por Edward Burns.

www.apple.com/trailers/wb/asoundofthunder





La «ciudad mapache» (literalmente Raccoon City) surge del diseño de producción de Don Carmody sobre la ciudad canadiense de Toronto



Alice (Milla Jovovich) es el personaje de unión entre el primer Resident cinematográfico y esta «apocalíptica» secuela



POR B.S.

EL SITE DEL MES

http://www.unfortunateeventsmovie.com

Lemony Snicket's a Series of Unfortunate Events

Otro éxito de la literatura juvenil da el salto a la pantalla

Con la esperanza de hallar un filón como el de *Harry Potter*, **Paramount** ha adaptado las populares novelas de Lemony Snicket (seudónimo de Daniel Handler), editadas en España por **Montena** bajo el título ***Una Serie De Catastróficas Desdichas de Lemony Snicket***. Tras la muerte de sus padres, los ricos hermanos Baudelaire son enviados a vivir a casa de un lejano pariente, el repulsivo Conde Olaf (Jim Carrey). Será el comienzo de una larga serie de infortunios, llevados a la gran pantalla por el director Brad Silverling. La página web de la película ofrece, además de tráilers e imágenes del filme, un juego en el que deberás localizar objetos para conseguir iconos y fondos de escritorio para tu PC.



CINE

Lo mejor de la cartelera

SURVIVAL HORROR

Cuando en 1996 **Capcom** presentaba su videojuego *Resident Evil* no se supo encasillar este título en ninguno de los géneros existentes hasta el momento. A medio camino entre el *shoot'em-up*, la aventura, la acción... El juego introducía una inquietante atmósfera basada en películas de terror. Gracias a Jill y Chris, que luchaban sin tregua contra unos zombis, nacía un nuevo género.



TÍTULO ORIGINAL:
RESIDENT EVIL: APOCALYPSE
DIRECTOR:
ALEXANDER WITT
GUIÓN:
PAUL W.S. ANDERSON
REPARTO: MILLA JOVOVICH, SIENNA GUILLORY, ODED FEHR, THOMAS KRETSCHMANN, SOPHIE VAVASSEUR, RAZ ADOTI, JARED HARRIS, MIKE EPPS
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
COLUMBIA TRISTAR

POR ISABEL GARRIDO

RESIDENT EVIL apocalypse

El virus de Umbrella Corp. vuelve a contagiar la gran pantalla

A P.W. Anderson, director de la primera película que adaptaba el famoso *Resident Evil* y guionista de las dos producciones sobre el título de la firma **Capcom**, le parecía que la secuela no podía repetirse en esencia. Gracias a Dios, y por supuesto a un presupuesto más amplio, muchos de los puntos fuertes del videojuego se habían quedado en el tintero y eran susceptibles de explotar para una segunda parte. En este «Apocalipsis» se recrea la famosa metrópoli de Raccoon City que llegó con la segunda entrega del Resident para videoconsolas. Alice (Milla Jovovich) es el personaje que une y sirve de puente entre la primera entrega y esta nueva aventura. Junto a ella luchará otro personaje femenino, Jill Valentine, interpretado por la actriz británica Sienna Guillory. Esta nueva heroína también es una extrapolación calcada de la protagonista de *Biohazard 3*. Pero la intersección más interesante con el título de *software* llega con la aparición de Nemesis, un monstruo creado para demostrar que merece la pena invertir en tecnología belicista... ***Resident Evil: Apocalypse*** supera en argumento y ritmo a su predecesora, además de, por supuesto, en escenarios, acción y creación de personajes digitales como los perros zombis o los *lickers*. Todo ello sin olvidar que está tratando de entretener como un videojuego pero con un final ya preestablecido. Por eso las secuencias de lucha abusan lo justo de la cámara lenta para marcar una velocidad lo más parecida posible a la que nos ofrece nuestro *joystick* en un juego de lucha. Una locura de planos rápidos y certeros.

«ALICE Y JILL, DOS MUJERES, MARCAN EL RITMO DE LA ACCIÓN»







MILLA JOVOVICH

En Londres hablamos con una extrovertida, simpática y accesible Milla Jovovich



EL ENCANTO DE MILLA

Milla luce una melena ondulada que cae sobre su rostro aparentemente de modo arbitrario, pero que la actriz no deja que varíe ni un ápice colocándose de vez en cuando el flequillo. Sin dejar de hablar, saca una cajetilla de tabaco de su bolso y antes de encender un cigarro nos pregunta si nos molesta que fume. Nadie dice que no, ante tanto encanto.

Alice repite protagonismo en la segunda parte de *Resident Evil*, aunque el personaje de Milla Jovovich no ha aparecido en ningún título de la saga del juego..., ¡aún!: «*Les dije* (a los desarrolladores de **Capcom**) *que ya pueden ir incluyendo a mi personaje en el juego*»,(bromea la actriz). «*El hecho de que mi personaje no exista en el juego me ofrecía total libertad para interpretarlo. No es como el de Jill. La pobre Sienna* (Guillory) *estaba siempre preguntando: "¿Tengo que estar todo el rato así mientras estoy parada?"*, entonces Milla Jovovich se levanta de su silla apoya la mano sobre la cadera y mueve ésta rítmicamente mientras pone una cara muy cómica que muchos no esperarían de una de las modelos más cotizadas del mundo. Milla acaba de interpretar otro personaje de acción en *UltraViolet*, de Kurt Wimmer, su próximo estreno para la gran pantalla: «*Violet lucha de una forma más fluida que Alice, es un poco como bailando, al estilo de artes marciales como el Wushu, nada que ver con los potentes golpes de Alice, con patadas al estilo Taek Wondo. Violet usa más el Wushu y el Capoeira. Bueno, para Alice también he utilizado el Capoeira. Pero Alice es capaz de romper un muro con uno de sus golpes, es muy potente*». Además de las artes marciales, Milla ha tenido que empuñar diversas armas en el rodaje de ***RE: Apocalypse*** bajo la atenta supervisión del experto Phil Spangenberger. «*Las armas me asustan*» (Milla habla sobre el peligro de las armas en el mundo real) «*Un arma no te hace más poderoso te hace más débil. [...] Creo que los padres deberían decirles a sus hijos lo peligrosas que son las armas y lo que hacen. Es importante educarles. En cuanto al rodaje, al coger un arma tenía miedo de herir a alguien o a mi misma. [...]. Pero es una película de acción y no se puede rodar acción sin correr ciertos riesgos*». En el primer papel, que la recordamos mostrando todas sus cualidades para la acción, fue en *El Quinto Elemento*: «*Oí que Luc Besson estaba haciendo una película y dije: "Tengo que conocerle, tengo que formar parte de ello". [...] Nunca he vuelto a ser la misma después de Lulu. Me impliqué totalmente. Iba a los zoos a imitar los movimientos de los monos y los simios, sus gritos, para interpretar a Lulu. La gente huía de mí* (Milla mueve los brazos y hace muecas), *Lulu me preparó para el resto de mi carrera como actriz. Como Lulu, hice cosas alocadas que parecían tontas. [...] ¡Vamos! Tenía que parecer algo tonta porque no hay manera de ser Lulu sin parecer algo estúpida. Ella está tan fuera de este mundo...*». Otro personaje que recuerda con especial cariño fue el de Eloise, en *El Hotel del Millón de Dólares*.«*Eloise es probablemente mi personaje favorito. Pero en Estados Unidos no entendieron la película. Me decían "¿dónde está la historia?"... ¡Dios mío, es arte, es Wim Wenders, son sentimientos!... Necesitaba interpretar a Eloise y más en aquel momento de mi vida, después de mi divorcio...*», (se refiere al fin de su matrimonio con el director Luc Besson). En la película de Wenders, Milla interpretaba un

«CUANDO INTERPRETÉ A LULU DE "EL QUINTO ELEMENTO" IBA A LOS ZOOS PARA IMITAR LOS MOVIMIENTOS Y SONIDOS DE LOS MONOS Y LOS SIMIOS PARA PREPARARME PARA EL PAPEL»



■ ***«Nada de fotos ni de autógrafos»*, fue la premisa previa a la entrevista. Aunque Milla dio permiso para ambas cosas demostrando una vez más, que las estrellas son más accesibles que los intermediarios que rellenan sus apretadas agendas**



MILLA PREFIERE LAS ARTES MARCIALES A LAS ARMAS QUE CREE "NO TE HACEN MÁS PODEROSO SINO MÁS DÉBIL"

tema de la banda sonora titulado *Satellite Of Love*, y es que otra faceta suya es la de compositora e intérprete, y no se niega a hacernos una demostración a capela. Milla cree que la música y la moda (ha lanzado una línea de ropa con su amiga Carmen Hawk, con la que diseñó el vestuario para la película *La sonrisa De Mona Lisa*) pueden dejarle más tiempo para ella que el cine: «*Tengo casi treinta años y tengo miedo de tirarme seis meses haciendo una cosa, luego otra y que se pasen los años sin darme cuenta. Creo que mi futuro profesional está en el diseño de moda o en componer. Porque pasar seis o siete, u ocho meses rodando una película es muy duro [...] y siempre lejos de casa, ahora acabo de llegar de Japón [...]. Me gustaría conocer a un hombre, me encantaría tener una vida privada, y es difícil compaginar una relación cuando se trabaja tanto; y me gustaría tener niños... Y puedo escribir y componer en casa, puedo diseñar en mi casa. Me gustaría tener una carrera profesional que me permitiera estar más en casa. Tener una vida normal, un* marido de verdad y niños».





AMBIENTACIÓN
Además de las secuencias de acción, *Yo, Robot* ha necesitado mucha tecnología para conseguir un Chicago futurista con una atmósfera fría y distante, presagio de un peligro latente.

■ Además de sus zapatillas, el algo reacio a la tecnología detective Del Spooner, prescinde de los coches con piloto automático para salvar el mundo en una «rudimentaria» motocicleta

Por Isa Garrido

YO ROBOT

Suspense a golpe de ciencia-ficción

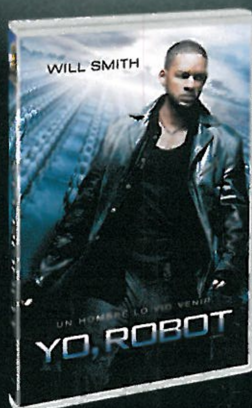
Jugando con el viejo tema de la relación «hombre-máquina» y hasta dónde puede llegar la segunda, se va tejiendo un entretenido *thriller* que lleva al espectador a un Chicago futurista algo metálico, distante y frío. Will Smith, después de su escapada del cine de acción y chiste fácil con la película Ali, vuelve a interpretar a ese tipo duro, ingenioso y díscolo dentro del sistema social establecido. Alex Proyas combina toques metafísicos y filosóficos que nacen de reflexiones como el de si algún día las máquinas podrán tener emociones (las frases del robot Sonny son muy reveladoras) con una historia de suspense y asesinato en el que se van descubriendo distintos aspectos del perfil humano y robótico.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Indispensables las escenas inéditas, y atentos a los menús ocultos del disco adicional.

VALORACIÓN: 5/5
Una edición interesante. El segundo disco profundiza en el minucioso trabajo que ha supuesto esta adaptación de los mundos futuristas surgidos del genio del escritor Isaac Asimov. La alta inversión necesaria para recrear un mundo nuevo ofrece, entre otros guiños de *marketing*, que una famosa marca de coches alemana se publicite a sus anchas durante una espectacular secuencia de acción durante el largometraje.

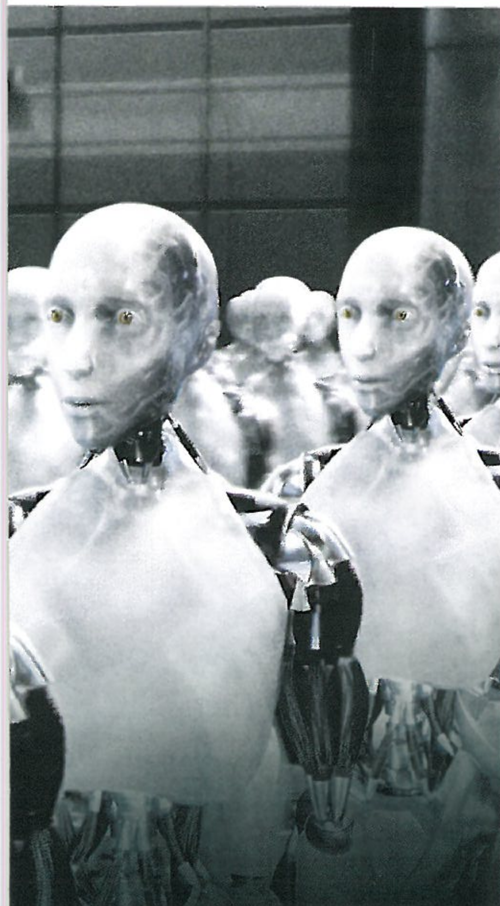
DIRECTOR:
ALEX PROYAS
REPARTO: WILL SMITH, BRIDGET MOYNAHAN, BRUCE GREENWOOD, CHI MCBRIDE, JAMES CROMWELL Y ALAN TUDYK COMO BASE PARA LA FIGURACIÓN DE SONNY
GÉNERO: THRILLER DE CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: 2 DVD 9 (EDICIÓN COLECCIONISTA)
IDIOMAS: DISCO 1: CASTELLANO EN 5.1 DTS Y CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1 D.D.; DISCO 2: INGLÉS EN 2.0 SURROUND.
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS

P.V.P.: 19.99 € (ED. SENCILLA)
26,99 € (ED. COLECCIONISTA)



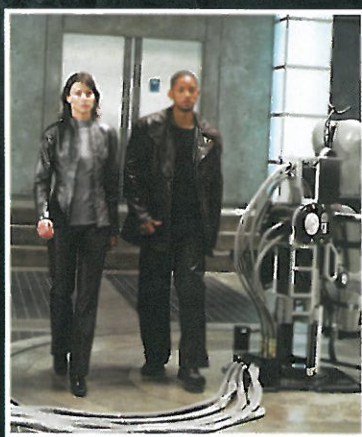
DVD VÍDEO

El mejor cine para disfrutar en casa





Nacido a la par que las violentas películas de Charles Bronson, El Castigador pasó a la historia del cómic por su falta de escrúpulos y la calavera que lleva en el pecho, uno de los más reconocibles iconos de Marvel

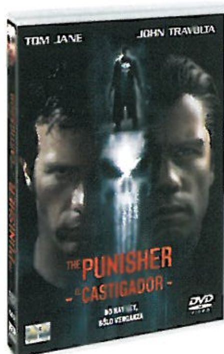


El disco de extras incluye escenas inéditas

Por Bruno Sol

EL CASTIGADOR

La venganza es un plato que se sirve con una guarnición de pólvora



DIRECTOR: JONATHAN HENSLEIGH
REPARTO: TOM JANE, JOHN TRAVOLTA, WILL PATTON, LAURA HARRING, REBECA ROMJIN-STAMOS
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS ITALIANO (TODOS EN 5.1 EX)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, PORTUGUÉS, HOLANDÉS, INGLÉS, ITALIANO

P.V.P.: 20,99 €

The Punisher fue uno de los cómics más populares (y polémicos) de **Marvel** durante los años 70/80. Un héroe vengativo que mandaba a los delincuentes a la morgue, en lugar de al juez, y que ya inspiró en 1989 un bodrio protagonizado por Dolph Lundgren (rebautizado aquí como *El Vengador*). Esta nueva adaptación, notablemente superior, tiene en John Travolta su cara y su cruz. Pese a sus loables intentos por dar empaque a su papel de villano, sus absurdos diálogos harán que te preguntes si estás viendo una peli de acción o una comedia.

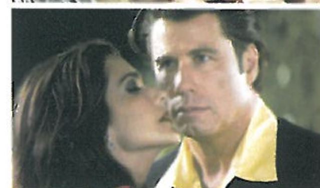
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

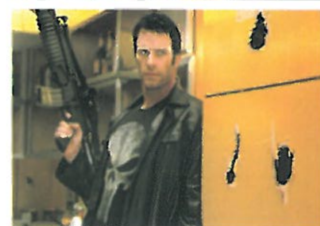
Comentarios del director. Dos escenas eliminadas. Documental «Toda la verdad: Las escenas más arriesgadas de El Castigador». *Making Of*. Vídeo Musical de *Browning Pool*.

VALORACIÓN: 3/5

La pelea con el ruso es, con diferencia, lo mejor de esta fallida adaptación del incorrecto cómic de **Marvel**. Y es que a veces, el humor y la violencia no son compatibles.







Tom Jane oscureció su pelo y se machacó el cuerpo para encarnar al vengativo Frank Castle



por B.S.

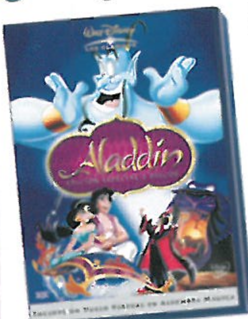
ALADDIN ED ESPECIAL

El clásico Disney se estrena en DVD ¡con sorpresas!

Tras el estreno de *La Sirenita*, **Disney** inició una segunda Edad de Oro con obras maestras de la talla de *La Bella y La Bestia* o este ***Aladdin***, el más divertido y delirante musical creado por la factoría del tío Walt. El genio azul (con voz de Robin Williams en V.O. y Josema Yuste en la versión española) llega al formato DVD en una edición especial que incluye un número musical inédito (que fue el legado póstumo del gran Howard Ashman), multitud de juegos y uno de los más exhaustivos *Making Of* vistos hasta la fecha en un DVD de **Disney**.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
DVD 1: 4 canciones eliminadas. 3 escenas eliminadas. 3 vídeos musicales. Comentarios audio. Curiosidades. DVD 2: 4 juegos. *Making Of.* Galería de arte.

VALORACIÓN: 5/5
Imagen y sonido remasterizados para la mejor película de **Disney** de los últimos 30 años. No te pierdas este gran clásico.



DIRECTOR: ALADDÍN
INTÉRPRETES: -
GÉNERO: MUSICAL/ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENA VISTA HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1 Y THX, INGLÉS E ISLANDES (AMBOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ISLANDÉS E INGLES PARA SORDOS
P.V.P.: 23,95 €



Uno de los grandes atractivos de este DVD es la canción inédita «Proud Of Your Boy»





Mike Myers vuelve a doblar al ogro verde



por I.G.

SHREK 2

Vuelve el ogro sin perder gancho

Los guionistas Andrew Adamson, J. Stillman, J. David Stem y David N. Weiss basándose en la obra de William Steig nos traen de nuevo una historia sencilla de amores verdaderos y príncipes y princesas que se limita a «no guardar las formas» clásicas del «colorín colorado». Desbordando creatividad e ingenio, la película de la segunda parte de ***Shrek 2*** se pasa en un suspiro.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
El disco adicional de extras ofrece «encantadoras» tomas falsas, un final sorpresa, vídeo musical, juegos...

VALORACIÓN: 5/5
De esas películas que no se ven una única vez. ***Shrek 2*** conseguirá, siendo una secuela, meterse en ese grupo de cintas que nos sabemos de memoria de verlas y disfrutarlas una y otra vez.

DIRECTOR: ANDREW ADMSON, KELLY ASBURY Y CONRAD VERNON.
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN EN 5.1 SURROUND
SUBTÍTULOS: INGLÉS, CASTELLANO Y CATALÁN.
P.V.P.:
EDICIÓN ESPECIAL 23,95 €
EDICIÓN SENCILLA 18,95 €

NOTICIAS

por Bruno Sol

ZONA-1

La trilogía El Señor De Los Anillos llega a su fin en una espectacular edición DVD

EL RETORNO DEL REY EDICIÓN COLECCIONISTA

A la espera de la confirmación oficial por parte de **Columbia TriStar H.E.**, distribuidora del DVD en España, sospechamos que el contenido de la esperada *Edición Coleccionista de* ***El Retorno Del Rey*** será el mismo en Europa que en EE.UU., en donde **New Line** acaba de desvelar el contenido de los 4 DVD:
Discos 1 y 2: La Película
Nueva versión de ***El Retorno Del Rey*** con 50 minutos de metraje inédito.
Cuatro comentarios de audio.
Discos 3 y 4: Los Apéndices
Apéndices Parte V: The War Of The Ring
Introducción de Peter Jackson. Documental J.R.R.



Tolkien: *The Legacy Of Middle-Earth. From Book To Script* (con dos partes: el documental *Forging The Final Chapter* y *Aragorn Battles Sauron*, una idea desechada). Cuatro documentales agrupados bajo el título *Designing And Building Middle-Earth*. Galería con 2.123 imágenes, con comentarios de audio, dividida en tres apartados: *The People, The Realms Of Middle-Earth* y *Miniatures*. El documental *Home Of The Horse Lords*. Mapa interactivo de la Tierra Media. Mapa interactivo de Nueva Zelanda con imágenes de rodaje.
Apéndices Parte VI: The Passing Of An Age
Introducción de Elijah Wood, Sean Astin, Billy Boyd y Dominic Monaghan. *Filming The Return Of The King*: documental y 69 imágenes. Efectos Visuales: documental y demostraciones multiángulo. *Journey's End*: cuatro documentales. El documental *The Passing Of An Age. The Inspiration Of «Into the West»*: documental y dos cortos. Y lo mejor: los cuatro DVD se acompañan de una reproducción de Minas Tirith, diseñada por **WETA**, en cuyo interior se pueden guardar los cuatro discos. Se rumorea que esta versión podría estar en las tiendas de toda España el próximo 9 de diciembre, seis días antes que en EE.UU. Os mantendremos informados.







Peter Segal desechó ciertas secuencias del montaje final

por Isa Garrido

50 PRIMERAS CITAS



DIRECTOR: PETER SEGAL
INTÉRPRETES: ADAM SANDLER, DREW BARRYMORE, ROB SCHNEIDER, SEAN ASTIN, DAN AYKROYD.
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA TRISTAR HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ETC.

P.V.P.: 19,95 €

Amor a primera vista

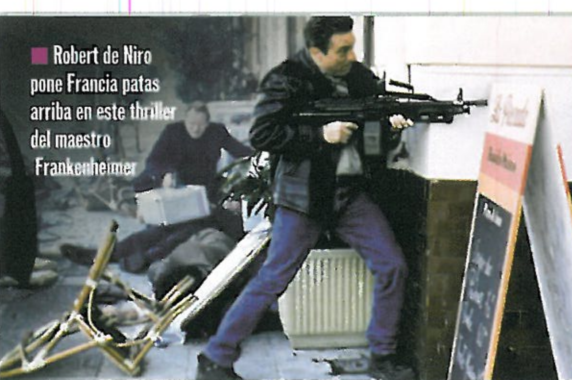
Lo que en principio parece una comedia descabellada sin muchos pies ni cabeza va tomando forma de modo sorprendente hasta convertirse en una historia de amor con un final nada «pastoso».

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Siempre es interesante ver el papel que hubieran jugado las escenas eliminadas en el metraje definitivo. También hay un *Making Of* y un reportaje televisivo de cuando se estrenó la película.

VALORACIÓN: 4/5

Agradable historia para disfrutar con la familia o los amigos en la que reconocemos rostros populares del cine como al Hobbit Sam, Sean Astin.



Robert de Niro pone Francia patas arriba en este thriller del maestro Frankenheimer

por B.S.

RONIN ED. ESPECIAL



DIRECTOR: JOHN FRANKENHEIMER
REPARTO: ROBERT DE NIRO, JEAN RENO, NATASCHA MCELHONE, STELLAN SKARSGARD, SEAN BEAN
GÉNERO: THRILLER/ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2 DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 19.99 €

El anciano John Frankenheimer demostró más nervio y pericia que muchos directores jóvenes con este *thriller* de acción, en el que encontrarás una de las mejores persecuciones de coches de la historia del cine.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Comentarios del director. Cinco documentales. Entrevistas en Venecia. Final alternativo. Galería de fotos. Tráiler.

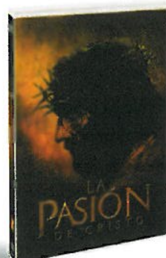
VALORACIÓN: 4/5
Una edición de lujo en dos DVD para una excelente película. Aunque si ya tenías la edición anterior, quizás no te merezca la pena.



James Caviezel se dislocó un hombro durante el rodaje de la secuencia de la flagelación

por I.G.

LA PASION DE CRISTO



DIRECTOR: MEL GIBSON
REPARTO: JAMES CAVIEZEL, MAIA MORGENSTERN, MONICA BELLUCCI, HRISTO NAUMOV SHOPOV, CLAUDIA GERINI, LUCA LIONELLO.
GÉNERO: TRAGEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: AURUM
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: ARAMEO, LATÍN Y HEBREO (EN DOLBY DIGITAL 5.1; DTS 5.1)
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS

P.V.P.: 23,95 €

Gibson es, además de director y productor, guionista de esta pasión tan «exhaustiva» en referencia a las últimas 12 horas de Jesús. Lo mejor, la fotografía de Caleb Deschanel inspirada en la obra del genio del claro-oscuro, Caravaggio.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
Carece de ellos. Para muchos esta película será como adquirir un fragmento de los Evangelios en modo audiovisual.

VALORACIÓN: 3/5
Película «muy personal» que gustarán disfrutar los muy «religiosos» o «los muy morbosos» por algunas escenas.



Tras la baja del actor David Duchovny fue Robert Patrick quien le sustituyó como pareja de Scully

por I.G.

EXPEDIENTE X TEMPORADA 8



DIRECTOR: VARIOS DIRECTORES.
REPARTO: GILLIAM ANDERSON, ROBERT PATRICK.
GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN, AVENTURAS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: 6 DVD-9
IDIOMAS: ESPAÑOL E INGLÉS 2.0 SURROUND
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS

P.V.P.: 119,99 €

Primera temporada de los *Expediente X* en la que el agente Mullder deja paso a sabia nueva. La serie no perdió calidad pero estas transiciones son siempre peligrosas sobre todo después de tantos años de emisión.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Algunos discos incluyen escenas eliminadas de distintos capítulos.

VALORACIÓN: 4/5
El precio puede resultar un tanto excesivo para estos nuevos 21 episodios. Lo bueno que tiene la edición en DVD es que se puede ver la transición Duchovny-Patrick sin tener que esperar semanas, como ocurre en las emisiones televisivas.



El capitán Kirk y la tripulación del Enterprise siguen deparando entrañables momentos a los trekkies

por B.S.

STAR TREK SERIE ORIGINAL TEMPORADA 2



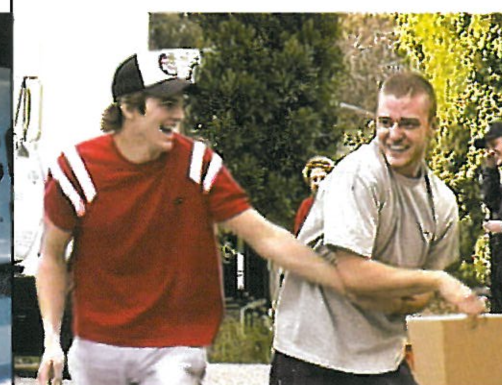
DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: WILLIAM SHATNER, LEONARD NIMOY, DEFOREST KELLEY, JAMES DOOHAN, GEORGE TAKEI, NICHELLE NICHOLS, WALTER KOENIG
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 8 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS 5.1, CASTELLANO, ALEMÁN, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, GRIEGO, PORTUGUÉS,ET.C

P.V.P.: 99.95 €

Segunda de las tres temporadas que componen este clásico de la ciencia-ficción televisiva. Aquí encontrarás 26 episodios, algunos tan legendarios como el universo paralelo de *Mirror, Mirror* o el viaje en el tiempo de la *Enterprise* al siglo XX.

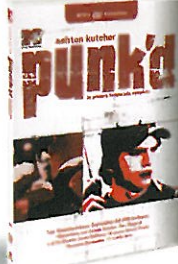
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Más de 3 horas de extras: tráilers de los episodios, seis documentales, cuaderno de notas del escritor: DC Fontana, los momentos favoritos de *Star Trek*.

VALORACIÓN: 5/5
Ser *Trekkie* nunca fue barato. Al menos, **Paramount** cuida la presentación al máximo.



por B.S.

PUNK'D



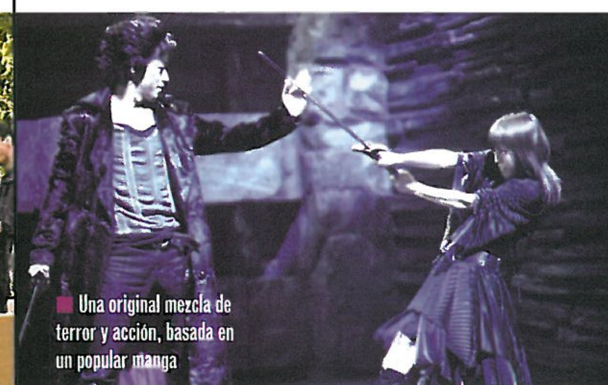
DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: ASHTON KUTCHER, DAX SHEPARD
GÉNERO: SHOW DE TV
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT
TIPO DE DVD: 2D VD 9
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN, FRANCÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS

P.V.P.: 18.00 €

Versión perversa del clásico programa de cámara oculta con famosos. Ashton Kutcher es el cerebro de una serie de farsas, algunas de ellas de una crueldad sorprendente, en las que pican gente tan conocida como Justin Timberlake, Pierce Brosnan o Britney Spears.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Comentarios de audio de Kutcher y sus compinches. Escenas inéditas.

VALORACIÓN: 3/5
Dos DVD repletos de bromas despiadadas que te harán llorar de la risa. Lo que nos gustaria es que **Paramout** se animase a editar también la serie de *Jackass*.



Una original mezcla de terror y acción, basada en un popular manga

por B.S.

SKY HIGH



DIRECTOR: RYUHEI KITAMURA
REPARTO: YUMIKO SHAKU, TAKAO OSAWA, SHOSUKE TANIHARA, EIHI SHIINA
GÉNERO: ACCIÓN/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
DISTRIBUIDOR: SHONEN FILMS
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO 5. 1, JAPONÉS 2.0
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, CATALÁN

P.V.P.: 19,95 €

El popular manga de *Tsutomu Takahashi* inspiró una serie de TV y esta película, ambas protagonizadas por la «idol» Yumiko Shaku (la protagonista de *Princess Blade*). Una curiosa mezcla de acción y terror para todos los públicos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Making of. Tráilers. *Spots*. Información sobre el reparto.

VALORACIÓN: 3/5
Sky High no es tan terrorífica como *Ringu* ni tan espectacular como *Princess Blade*, pero gustará a los *fans* del cine nipón. Seguro que estos no tardarán en reconocer entre el reparto a Eihi Shiina (Audition).

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda! todo lo que buscas esta en el 7667

NOKIA - SAMSUNG - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - LG - SHARP

TOP EXITOS

1. Need For Speed (Underground) — VIDEOJUEGO — 917466
2. 2 Fast 2 Furious — BSO CINE — 917120
3. El Ultimo Mohicano — CINE (principio) — 915956
4. Bola De Dragon — TELEVISION — 916503
5. Obsesion — LATINO — 917724
6. La Muerte Tenia Un Precio — BSO CINE — 916264
7. Flying Free — DANCE/TECHNO — 916214
8. Cancion Del Legionario — HIMNO — 916829
9. El Ultimo Mohicano — DANCE/TECHNO — 917856
10. Del Pita Pita Del — TV/ANUNCIO COLA — 917841

A TONOS NORMALES: Envía TONO191 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO191 917466

Pidelos también llamando al 806.588.672 (solo tonos normales)

B TONOS POLIFÓNICOS: Envía POLI191 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI191 917466

TONOS

DANCE/TECHNO
Zanarkand 916512
Scorpia 916541
El Bosque De Colores 917895
Despre Tine 917855
Voltereta 917849
Veo Veo 917998
I Am Free 917898

BUSCADOR DE TONOS — Encuentra fácilmente tus tonos

Tonos normales: Envía TONO191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667. Ejemplo: TONO191 OBSESION

Tonos polifónicos: Envía POLI191 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667. Ejemplo: POLI191 OBSESION

POP/ROCK/OTROS
Jesucristo García - POP 916246
Vicio - ROCK 917443
Dale Don Dale - LATINO 917435
Pastillas De Freno - POP 917640
Golosa - LATINO 917932
Camina Y Ven - POP 917593
Con La Luna Llena - POP 917960
Una Foto En Blanco Y Negro - POP 917942
Ella - POP 917931
Mami - RUMBA 917764

CINE/TELEVISION
Piratas del Caribe - CINE 917756
Spiderman - CINE 916071
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 915574
S.W.A.T. - CINE 917347
Harry Potter - CINE 915878
Star Wars (Marcha Imperial) - CINE 917962
Aqui No Hay Quien Viva - TV 917885
Shin Chan (Estrofa) - TV 916822
1 Mas 1 son 7 (Los Serrano) - TV 917209
Perros Callejeros - CINE 917602
Pokemon - TV 916805
Doraemon - TV 916575

VIDEOJUEGOS
Super Mario Bros 915530
Juiced 917970
Comecocos 916037
The Legend Of Zelda 917095
Mortal Kombat 917321
Tetris 917963
Final Fantasy X2 917837

HIMNOS
Real Madrid 915063
Himno Nacional De España 915007
Els Segadors 916352
Asturias Patria Querida 917731
A Las Barricadas 915638
Champions League 917711

FONDOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - SAGEM - MOTOROLA - SHARP - PANASONIC - LG - PHILLIPS - TSM

1055 · 1001 · 1104 · 1356 · 1489 · 1078 · 1593

Pídelo fácilmente: Envía FONDO191 y la referencia del fondo que desees al 7667. Ejemplo: FONDO191 1055

1157 · 1608 · 1543 · 1198 · 1588 · 1591 · 1589 (ARRIBA ESPAÑA ¡COÑO!) · 1733 · 1678 · 1201 · 1595
1675 · 1613 (FORÇA) · 1590 (Te Quiero) · 1677 · 1656 · 1669 · 1652 · 1622 · 1664 · 1630 · 1572
1267 · 1307 · 1258 · 1077 · 1292 · 1441 · 1101 · 1008 · 1132 · 1291 (¡Sonríe! ... peso) · 1079
1188 · 1110 · 1355 · 1661 · 1297 · 1732 · 1548 (SEXSI) · 1725 · 1544 · 1121 · 1623 (GIBRALTAR ESPAÑOL!)
1592 (AMUNT CULÉS!) · 1547 · 1662 · 1604 · 1520 · 1580 · 1731 · 1081 · 1663 (Ultras Sur) · 1679 · 1624
1638 · 1715 · 1485 · 1075 · 1672 (speed) · 1665 · 1629 · 1084

¿Tienes un Siemens y deseas borrar el logo del operador? Envía FONDO191 1187 al 7667 y descargate el logo invisible

BUSCADOR DE FONDOS — Encuentra los fondos fácilmente

Envía FONDO191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: FONDO191 BANDERA - FONDO191 DRAGON - FONDO191 SEXO

MIFONDO

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!

1025 (SERGIO) · 1009 (Tu texto) · 1004 (Tu texto aquí) · 1006 · 1015 (Tu texto) · 1016 (Tu Texto) · 1024 (TU TEXTO AQUI)

Envia al 7667: MIFONDO191, el código del fondo y el texto que quieras.

Ejemplo, envia al 7667: MIFONDO191 1025 Sergio

Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en **WAP.MOVILFACE.COM**
Encontrarás miles de juegos fondos, polifónicos, etc. y hay para todos los gustos.
¡ENTRA YA!

JUEGOS JAVA

SPLINTER CELL — Compatible con: AI, AJ, AT, AK, CB, AP, AW, AX, AZ, AS — 1008

XIII — Compatible con: AI, AJ, CB, AP, AV, AW, AX, N, AZ, AS — 1019

SKATE AND SLAM — Compatible con: AI, AJ, CB, AP, AW, AX, AZ, AS — 1015

REAL SOCCER — Compatible con: AI, CB, AP, AV, AX, E — 1108

TRAGACOCOS — Compatible con: AI, AJ, AT, AK, AQ, AP, AR, AV, AX, N, CG, AS, E — 1085

BUBBLE TROUBLE — Compatible con: AI, CB, AP, AV, AW, AX, E — 1041

CAR RACER — Compatible con: AI, AJ, AT, CB, AP, AX, BC, E — 1053

GARFIELD BOUBLE — Compatible con: AI, AJ, CB, AX, AS — 1060

Pidelo envíando JUEGO191 CODIGO del juego al 7667. Ejemplo: JUEGO191 1008

ANIMADOS

1031 · 1025 · 1127 · 1116

Pídelo fácilmente: Envía ANI191 y la referencia al 7667 Ejemplo: ANI191 1031

1119 · 1140 · 1174 · 1070 · 1144
1103 · 1038 · 1115 · 1128 · 1129
1117 · 1132 · 1176 · 1108 (DROGAS NO) · 1170

BUSCADOR DE ANIMADOS — Encuentra las animaciones fácilmente

Envía ANI191 y la categoría o texto al 7667 Y te enviaremos el mejor.

SONIDOS REALES

1012 Lobos · 1028 Perro Pequeño · 1037 Coche Formula 1 · 1058 Pedos Diarrea

Pedo Liquido (Risas y asco)	1029	Bebe Muy Feliz (Te contagia)	1081
Grito De Tarzan (Buenísimo)	1006	Water (Para sms de mier...)	1056
Varios Pedos (Creeras olerlos)	1051	Orgasmo De Mujer (Sensual...)	1043
Sirena Policia (Para mensajes ilegales)	1071	Morir De Vomitos (Te daran ganas...)	1055
Orgasmo Y Latigos (Para ti masoquista)	1052	Toro Ve A Vaca (Muy Autentico...)	1073
Bebe Riendo (Muy Tierno)	1042	2 Vomitos Fuertes (Tiraras la pota...)	1069
Tarzan Borracho (Para sms divertidos)	1075	Erupto (No he sido YO ha sido el Movil)	1049

Envía SONIDO191 y el código al 7667. Ejemplo: SONIDO191 1043

TRUCOS JUEGOS

- TRUCO191 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO191 XBOX NEED FOR SPEED UNDE.
- TRUCO191 GAMECUBE METAL GEAR SOLID 2
- TRUCO191 PS2 UNREAL TOURNAMENT

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías TRUCO191 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, etc...

Pidelo envíando TRUCO191 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667.

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - LG - TSM

914647 · 914800 (CULET CULET!) · 914966 · 914719 · 915202 · 913799 · 914664 (PS2) · 913254 (NO FEAR)

Envía IMAGEN191 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN191 914647 — También puedes pedirlo en el 806.588.672

915562 · 914439 · 915566 · 915560 · 915570 · 915544 · 914491 · 915518 · 915473 · 915449 · 915421
915569 · 915539 · 915541 · 915524 · 915506 · 915462 · 915460 · 915500 · 914412 · 914470 · 915451
914098 · 913703 · 915038 · 915183 · 915188 · 915476 · 914444 · 914789 · 915409 (DROGAS NO) · 914788 · 914363
914162 · 914077 · 915280 · 914721 · 915475 · 913241 · 913333 · 915450 (Turbo) · 914385 · 914429 · 915448
915503 · 914476 · 914500 · 915499 · 915446 · 915405 (¡A LA MIERDA!) · 914403 · 914494 (jesu cristo) · 914545 · 915269 · 914503
915270 (PS2) · 914494 (jesu cristo) · 915571 · 915300 · 915399 · 915406 · 915369 · 915353 · 915220 · 915327 · 915223

BUSCADOR DE IMAGENES — Encuentra las imágenes fácilmente

Envía IMAGEN191 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.
Ejemplos: IMAGEN191 ALIEN - IMAGEN191 SHIN CHAN - IMAGEN191 BANDERA - IMAGEN191 XXX

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Informate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

ANAS

Su gira europea trae hasta nuestras fronteras una de las voces más potentes de la música. Su disco, Anastacia, sonará el 20 y 22 de noviembre al ritmo de soul, pop y rock en Madrid y Barcelona

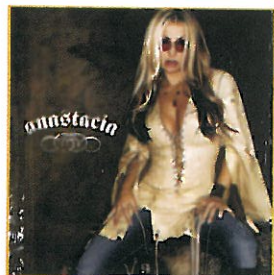
ANASTACIA EN ESPAÑA

La gira europea de la cantante estadounidense también incluye nuestro país. Así, el 20 de noviembre estará en Barcelona, en el Pabellón Olímpico de Badalona, y en Madrid, el 22 del mismo mes, en el Palacio Vistalegre. No te pierdas en directo una de las mejores voces del panorama musical.

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: SONY MUSIC

MÚSICA

La actualidad musical al completo



ANASTACIA

Es el disco más sincero y personal de Anastacia, en el que se mezclan nuevos sonidos como el soul, el pop y el rock

Negar que es un trabajo hecho desde el corazón sería un sacrilegio.
Anastacia ha luchado duro, no sólo contra su enfermedad, sino también contra sus limitaciones. Ha experimentado con nuevos sonidos, e incluso con su propia voz, para irrumpir de nuevo en el panorama musical con un disco tremendamente competitivo a la vez de estremecedor. Simplemente con escuchar por primera vez su tercer álbum, las canciones embriagan las emociones. Sin duda, *Anastacia* es una profunda e intensa mirada esperanzadora a la vida, «una celebración de la vida».

Tras luchar contra una grave enfermedad y recuperarse de forma sorprendente, la cantante estadounidense regresa a los escenarios (el 20 y 22 de noviembre en Barcelona y Madrid) con un revolucionario disco que rompe con el estilo de sus dos anteriores trabajos. Ahora, más que nunca, es el ángel de la voz negra...

¿Por qué este álbum se llama como tú, *Anastacia*?
Porque quizá sea el más personal de los tres discos, por fin siento que sé lo que quiero hacer exactamente, tanto vocal como musicalmente.

¿En qué se diferencia este disco de los dos anteriores?
Con *Freak Of Nature*, el anterior trabajo, me limité a hacer un disco bueno y sin riesgos, pero con éste he tenido más tiempo para escoger a las personas con las que quería trabajar y experimentar nuevos estilos. Mi objetivo era que el disco fuera algo más rockero y que tuviera ciertos ritmos de *soul* y pop. Así que para que los productores lo entendieran me inventé un término, el *Sprock*. Y de pronto todos se pusieron en plan «ya, ya, Sprock, entiendo...». Y como si ese estilo ya existiera nos pusimos a crear la música. Así que *Anastacia*, no es pop, ni rock ni soul, ¡es Sprock! (risas).

¿Crees que tu enfermedad ha podido influir en este nuevo disco?
... (Pensativa) bueno, dos de los temas del nuevo disco están inspirados en mi enfermedad, Heavy *On My Heart* y *Where Do I Belong*, pero el resto ha sido obra de mi coco. Ambas canciones las compuse al principio, antes de empezar con las sesiones de radioterapia. Fueron momentos tristes y sombríos porque estaba asustada. Sin embargo, las demás canciones tratan de otros temas, como la amistad, el amor... Aunque la gente seguro que piensa que cuando vives una experiencia así, todo el disco va a centrarse en ello, en plan «Cáncer»; y no es así, es más bien una celebración de la vida.

¿Eso significa que has intentado plasmar en este disco algún mensaje en concreto?
En realidad todos mis discos llevan mensaje, cada canción tiene su propio significado y su propio objetivo.
Aunque es cierto que esta vez es diferente, creo que la gente está asimilando la música de otra manera, las canciones le llegan de forma más intensa y más profunda... En fin, *Anastacia* es mi actual estado y mi música; y mi música es saber que las cosas pueden no ir bien, que las cosas pueden fallar y permanecer en la realidad, y no en un sueño... Y a pesar de todo ello salir para adelante.

«CON ESTE DISCO LA GENTE ASIMILA MI MÚSICA DE OTRA MANERA, DE FORMA MÁS INTENSA Y PROFUNDA»

Entonces, ¿cuál es tu canción preferida?
Aún me resulta complicado decidir cuál es mi canción preferida, pero posiblemente cuando termine la gira pueda rescatar mi tema preferido, cuál me gusta más interpretar y cuál es la que conecta conmigo. En realidad, todas tienen algo especial porque ha sido un disco muy difícil de hacer. Lo tuve que hacer poco a poco ya que a veces no estaba concentrada, luego la voz no me respondía... Sin duda, ha sido muy complicado.

Después de todo lo que has pasado, ¿cómo has conseguido mantener la voz tan fuerte y potente?
Más que nada, ha sido suerte. El año pasado estuve casi cuatro meses sin voz, se fue por la radioterapia y no había forma de recuperarla. Pero de pronto, tras un periodo de descanso, apareció y decidí no forzarla. Y a día de hoy podría sentarme en una silla y ponerme a cantar hasta que me salten los ojos (risas).

TACIA

POR ANA MÁRQUEZ
FOTOGRAFÍA: WARNER MUSIC

ENTREVISTA

Jo Jo

La nueva PopStar del R&B acapara la atención de todas las emisoras

Con apenas 13 años, JoJo compone sus propias canciones, posee fuerza y carisma, y una voz sólida a la vez de sensible que interpreta como nadie canciones de pop y *blues*. Una mezcla explosiva, inocencia y fuerza, que ha calado hondo entre las emisoras de radio. En España está dentro de la lista de los 10 mejores *singles* del moneto y en Estados Unidos consiguió el disco de oro en tan sólo seis semas. Sin duda, una promesa que hará temblar el imperio de las actuales *PopStar*.

¿Cómo suena JoJo?

Mis mayores influencias proceden del *soul*, aunque en el R&B he encontrado toda mi pasión. Así que, si se escucha el álbum entero se pueden encontrar ritmos pop, *Hip-Hop*, *blus*... Se trata de un trabajo muy personal, en el que se han incluido tres canciones compuestas por mi.

La gente te llama la Avril Lavigne del R&B, ¿por qué crees que te consideran así?

Porque doy una imagen de «niña enfadada», pero en realidad JoJo tiene muchas caras. A veces está «enfadada», otras muestra la parte divertida, la parte más joven o la más madura... Creo que poseo muchos registros para interpretar mis canciones.

¿Qué tal fue la gira por Europa con Usher?

Para mi ha sido una experiencia inolvidable. Poder estar junto a uno de los cantantes de rap más importantes del momento me ha enseñado mucho como artista y a cómo actuar encima de un escenario.

Entonces, ¿qué es lo que se puede ver ahora en un concierto de JoJo?

Un *show* maravilloso y un directo que sorprende. El sonido es muy bueno, pero lo mejor es el espectáculo. En el escenario siempre salgo acompañada de 4 bailarines, porque además de cantar y actuar, también bailo con ellos.

¿Cómo fueron tus inicios en el mundo de la música?

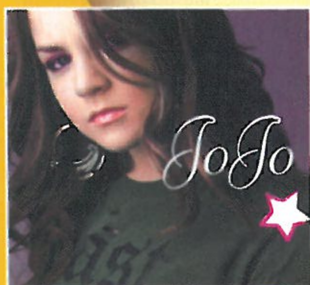
Pues fue hace ya casi siete años, cuando vi un anuncio en un periódico en el que ponía que el programa *Kids Say The Darndest Things* de Bill Cosby iba a hacer una audición. Así que, fui allí, canté el tema *Respect* de Aretha Franklin y le gusté. Después otro programa me llamó para su *show*, y así hasta que la compañía de discos para la que trabajo actualmente, **Blackground Records**, se fijó en mi.

Tu primer *single* es *Leave*, ¿pero de los temas que se incluyen en el álbum cuáles son tus preferidos?

Todas las canciones son bastante buenas y dicen mucho de mi, pero evidentemente las que más cariño tengo son las que he compuesto yo, sobre todo *Keep On Keepin'On*.

¿Por qué esta canción en particular?

Es una canción muy cercana a mi en la que hablo de mi familia, de los malos momentos que pasamos... Cuando mi madre y yo vivíamos en un apartamento miserable y teníamos poco dinero. Esta canción es muy especial y sé que mucha gente se puede identificar con ella.



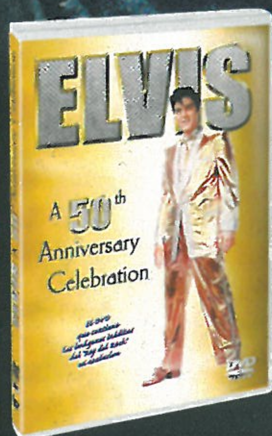
JOJO

Así se titula su primer álbum, que propone baladas llenas de *soul* y temas más rápidos con ritmos de pop y *Hip-Hop*. Una mezcla que ha conseguido llevarse el disco de oro en tan sólo seis semanas después de su lanzamiento en Estados Unidos. Cantante y compositora, JoJo es una joven estrella con una poderosa voz.



ELVIS PRESLEY

La insólita peripecia que convirtió a un joven camionero de Memphis en la estrella más grande de todos los tiempos



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN ITALIANO
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, HOLANDÉS, CHECO, DANÉS
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑÍA: SONY MUSIC / COLUMBIA TRISTAR VIDEO

A 50th Anniversary Celebration

Transcurridos más de 25 años desde su desaparición (acaecida en agosto de 1977), la obra, la figura y el legado artístico de Elvis Aaron Presley han llegado a adquirir dimensiones colosales. Aquí, algunos de los habitantes del sector más exclusivo del Olimpo de los Dioses del Rock no dudan en postrarse de hinojos ante la incontestable intensidad de su majestuoso carisma: Tom Jones, Neil Sedaka, Cliff Richard, Barry Gibb, Ray Mazarek y ¡hasta nuestro Julio Iglesias! Todos rinden pleitesía al Rey en este somero resumen de la exagerada, tempestuosa e inaprensible existencia del mito, que se beneficia también de la venerable presencia del gran Scotty Moore y de algunos genuinos integrantes de la muy cinematográfica «Memphis Mafia». De adquisición obligatoria.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

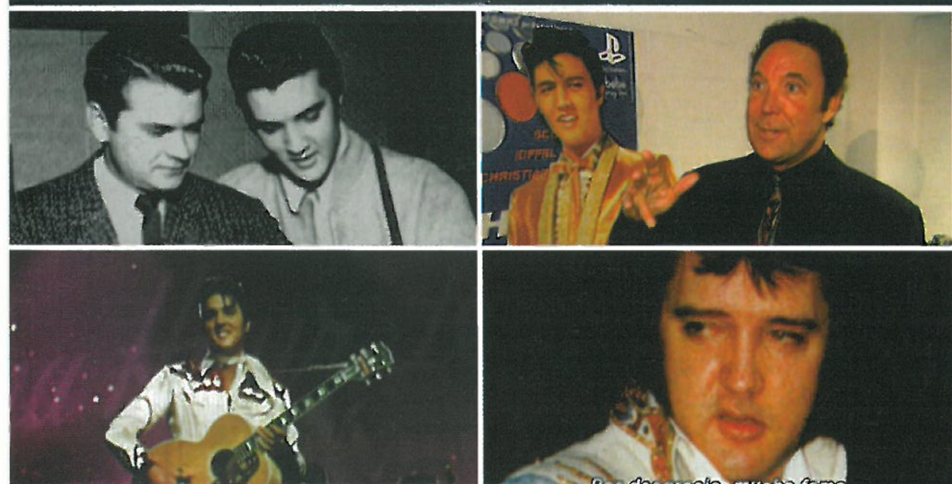
Subtítulos y un par de chascarrillos. Cortito, cortito...

VALORACIÓN: 4/5

No ha habido, en toda la historia de la música Rock, una figura comparable a la de *Elvis: Led Zeppelin, The Rolling Stones, Springsteen* e incluso los mismísimos *Beatles* deben sus carreras, sus éxitos, e incluso su mera existencia, a la imparable eclosión de ritmos, desenfreno y libertad expresiva que supuso la irrupción del «Huracán de Tupelo» en el panorama artístico de finales de los años 50. Y no sólo por ser el catalizador definitivo que impulsó y dio a conocer el inmenso legado de la música negra (el viejo *Rhythm'n'Blues* sureño, rebautizado *Rock'n'Roll*) a la gran mayoría de la sociedad norteamericana primero, y después, a todo el orbe, sino por cambiar para siempre los usos y costumbres de esas mismas sociedades, dejando una huella indeleble.

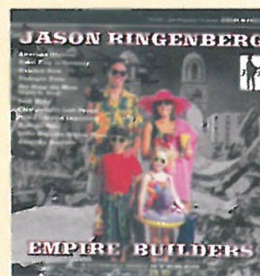


Los innumerables fans, recordando al Rey en el momento de su muerte. Aún hoy se siguen reuniendo para homenajearle en Graceland



COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO

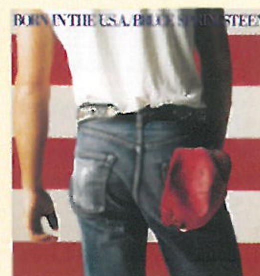


JASON RINGENBERG

EMPIRE BUILDERS

BITTERSWEET RECORDINGS

El viejo *cowboy* de alma *punk* se supera así mismo. Rebosante de inteligencia y sorna desde la portada, ***Empire Builders*** propone una torrencial mutación de los esquemas del *Country*, en la que confluyen crítica política, homenajes a *Link Wray*, aromas rurales, insertos *jazzísticos* e invocaciones a los indios americanos. Un retrato «distinto» y muy recomendable de la «América Profunda» tras el 11-S.

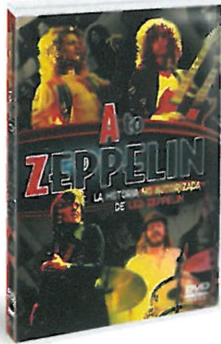


BRUCE SPRINGSTEEN

BORN IN THE U.S.A.

COLUMBIA

Veinte años después, se reedita el disco que significó la consagración definitiva del «héroe de New Jersey» como *SuperStar* del Rock proletario. Y, aunque habrá quien prefiera la desbordante vitalidad de *The River* o la contagiosa urgencia de *Born To Run*, la colección de himnos aquí contenidos es simplemente incontestable: *Born In The U.S.A., Dancing In The Dark, I'm On Fire*... Un clásico.



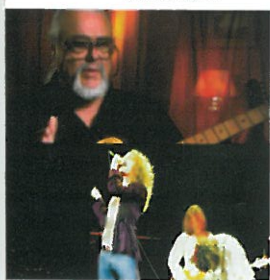
LED ZEPPELIN

The Led Zeppelin Story
Interesantísimo documental que arranca en los felices días del «Swinging London», con la entrada del imberbe Jimmy Page en el seno de unos *Yardbirds* recién abandonados por Jeff Beck, y que concluye con la desgraciada concatenación de tragedias (las muertes del batería John Bonham y de uno de los hijos de Robert Plant) que desembocó en la ruptura de la banda.

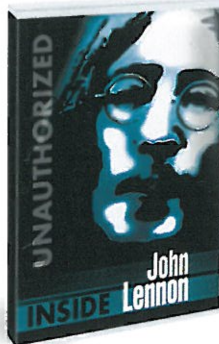
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Galería fotográfica y subtítulos. Menos da una piedra.

VALORACIÓN: 3/5
La turbulenta trayectoria del grupo definitivo del *Heavy Metal*, observada a través de la luz de los recuerdos y opiniones de un puñado de distinguidos compañeros de viaje y *fans* diversos (Chris Dreja y Jim McCarthy de los Yardbirds, Mick Jones de Foreigner, Marky Ramone...) y una acertada selección de imágenes añejas (algunas inéditas) que iluminan las diferentes etapas de su febril existencia.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO, HOLANDÉS, CHECO, DANÉS
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑIA: SONY MUSIC / COLUMBIA TRISTAR VIDEO



Los Zeppelin, en la gloria



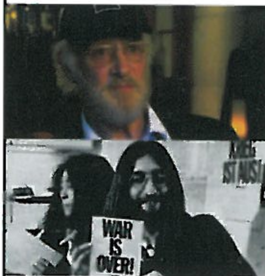
JOHN LENNON

Inside John Lennon
Desde su nacimiento en una barriada obrera de Liverpool hasta su ominoso final en los alrededores del edificio Dakota de Nueva York, Inside John Lennon traza un intenso bosquejo de una personalidad tan controvertida como elusiva y enigmática. Los excomponentes de *The Quarr n* (su primer grupo), Tony She n (el legendario «quinto Beatle») y su hermana Julia, entre otros allegados, bucean en los enigmas de un mito que se agranda día a día.

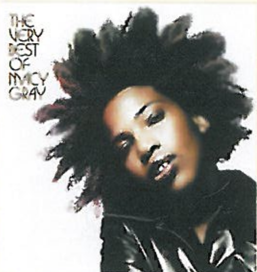
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5
Subtítulos y dos anécdotas de propina. Algo rácanos.

VALORACIÓN: 3/5
The Cavern Club, la muerte de Stu Sutcliffe, la grabación de Sgt. Pepper, el advenimiento de Yoko Ono, la gran separación... Todas las claves de la epopeya de los *Fab Four*, contempladas bajo la mirada del círculo íntimo del *Beatle* más polémico y arrogante. De todas formas se echa en falta la música de los cuatro de Liverpool.

CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN, ITALIANO
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN ITALIANO, HOLANDÉS, CHECO, DANÉS
SONIDO: STEREO
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑIA: SONY / COLUMBIA TRISTAR VIDEO



La peculiar y polémica pareja formada por John y Yoko



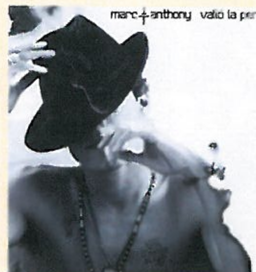
MACY GRAY

THE VERY BEST OF
EPIC
La mejor voz femenina de la música negra actual (en dura competencia con Erikah Badu), reúne los momentos más monumentales de su humeante discografía en un fascinante «Grandes Éxitos» que corta el aliento: *Sexual Revolution, I Try, Sweet Baby*... Y diez piezas más de *Soul* incandescente, con el añadido de cuatro fulgurantes remezclas para la pista de baile. Una joya.



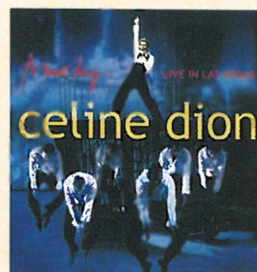
MÜRFILA

VAMOS A HACER PUPITA
SONY MUSIC
Interesante debut de esta joven barcelonesa que, bajo los sabios auspicios de Aurelio Morata (ex-Loquillo, ex-Aurelio y los *Vagabundos*), propone una vía personal e intransferible de entender el Rock contemporáneo, que pasa por el uso sin complejos de la electrónica, la fusión de ritmos y el colorido Pop, sin olvidar la contundencia guitarrística y la rabia primigenia. Cuidadín con ella.



MARC ANTHONY

VALIÓ LA PENA
SONY MUSIC
Recién casado con Jennifer López y a punto de estrenarse su primer filme como protagonista, el latino de moda vuelve por sus fueros de salsero romántico con un nuevo trabajo, en el que aparte su peculiar versión del celebérrimo «Amigo» de Roberto Carlos, destaca el azucarado dúo con su estrenada señora («Escapémonos»), que promete batir récords de ventas este Otoño. Mucho morbo.



CELINE DION

A NEW DAY...LIVE IN LAS VEGAS
COLUMBIA
La diva de *Charlemagne* regresa a la actualidad discográfica con un directo de tono intimista y reposado (sólo roto levemente hacia el final del *show*), en el que repasa algunos de sus mayores éxitos, al tiempo que rinde tributo a sus artistas favoritos: Nat «King» Cole (*Nature Boy*), Louis Armstrong (*What A Wonderful World*), Peggy Lee (*Fever*)... Una dama con buen gusto, sí señor.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2

Revista Oficial - España



ncore es el título del nuevo trabajo de Eminem, a la venta desde el 16 de noviembre.

François Kevorkian, Adrian Sherwood, William Orbit, Portishead o Air son algunas de las figuras invitadas en Remixes 81 - 04, lo nuevo de Depeche Mode, una compilación de las mejores remezclas de toda su carrera. Habrá que oírlo.

¡Vuelven Destiny's Child! Su nuevo single Lose My Breath, se estrenará internacionalmente el próximo 1 de noviembre. Y nuevo álbum antes de Navidad.

Se edita en España la BSO de Alfie, compuesta e interpretada por Mick Jagger, en colaboración con Dave Stewart y Joss Stone. La película, protagonizada por Jude Law, se estrenará en nuestro país en enero de 2005.



Tras conseguir 21 discos de Platino y Oro, el chico Neo-Swing Michael Bubblé publica su primer DVD (que también incluye un CD de regalo) en directo. Come Fly With Me será su título.



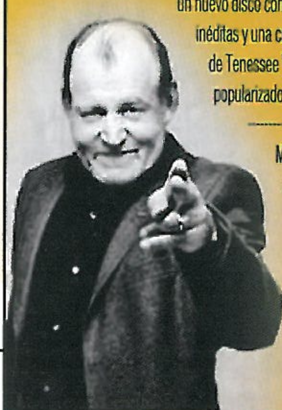
El Milagro De Candeal, nueva película de Fernando Trueba, que recoge la transformación de una favela de Salvador de Bahía (Brasil), cuenta también con una arrasadora banda sonora a cargo de Carlinhos Brown, Marisa Monte, Bebo Valdés, Hip Hop Roots...

Ya a la venta Panero, peculiar homenaje lírico-musical al genial poeta Leopoldo María Panero, firmado por Carlos Ann, Bruno Galindo, J. M. Ponce y Enrique Bunbury.



Get On Da Mic, el primer juego musical de Rap, incluirá en su versión final un total de 40 canciones seleccionadas entre lo más relevante del Hip-Hop de todos los tiempos. En todas las tiendas de España desde el 2 de noviembre. Para PS2, claro.

El gran Leonard Cohen celebra su 70 cumpleaños con Dear Heather, un nuevo disco con doce composiciones inéditas y una curiosa versión en directo de Tenessee Waltz, clásico del Country popularizado por Chet Atkins.



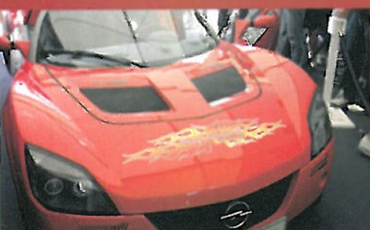
Más veteranos incombustibles al paso del tiempo: Joe Cocker visitó Madrid para presentar su nuevo álbum Heart & Soul, repleto de versiones de clásicos del Pop.











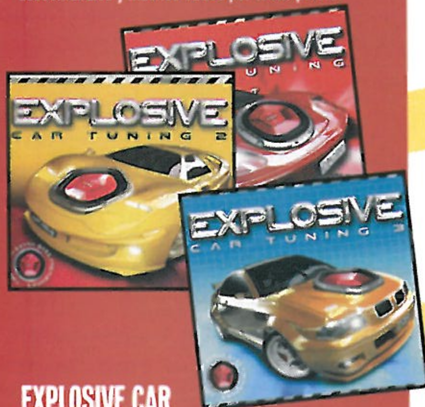
OPEL SPEEDSTER TURBO

PS2RO participó en el **Maxi Tuning Show** con un Speedster Turbo que el eficiente y siempre atento departamento de prensa de Opel nos cedió para la ocasión. Una sensación para los visitantes, que alucinaron con su radical temperamento deportivo.



SONIDO ENSORDECEDOR

No sólo la magia del *Tuning* está en el exterior, sino que también pudimos admirar las preparaciones sonoras (algunas de ellas brutales) de muchos vehículos. Pantallas LCD, altavoces, etapas de potencia descomunales y muchos Vatios por todas partes.



EXPLOSIVE CAR TUNING I, II Y III - Sony Music

Toneladas de BPMs en estas tres sesiones (mezcla y selecciona *DJ Marchy*) expresamente dedicadas al emergente colectivo de aficionados a la transformación de automóviles comunes en rutilantes bólidos futuristas: una marabunta de *Prolet-House, Techno-Mákina, Trance* y otras variantes del «chunda-chunda» más acelerado, para locos de la automoción. Fue la banda sonora del **MTS**.

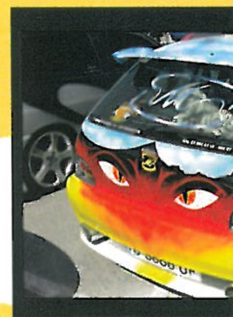


FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
POR JOSÉ LUIS DEL CARPIO

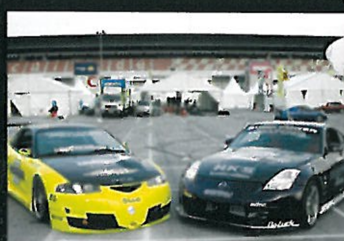
MAXI TUNING SHOW BARCELONA

NFS Underground 2 y Burnout 3 Takedown, protagonistas

Al igual que ya hicimos en Cheste, **PS2RO** asistió, de la mano de **EA Games**, al **Maxi Tuning Show** de septiembre que se celebró en Montmeló. Y en esta ocasión participamos de forma activa, con un exclusivo Opel Speedster Turbo que la marca alemana nos cedió para la ocasión. Una auténtica primicia en el mercado que despertó un inusitado interés entre los asistentes, que no pararon de hacerse fotos con él. **EA Games** dispuso dos *stands* que estuvieron repletos de visitantes desde el primer instante en el que se abrieron las puertas del *Show*. *Need For Speed Underground 2*, el mejor juego de *Tuning* del mercado, y *Burnout 3 Takeover*, el más espectacular y salvaje título de conducción, hicieron las delicias de todos los que se animaron a probarlos. Elsa Pataki presentó *NFSU2* a la numerosa prensa que se congregó en el *stand*, llegando a bordo de uno de los dos coches que la propia **EA Games** preparó para participar en el *Show*. Y el esfuerzo de la compañía se tradujo en el primer premio de la categoría TOP PRO, correspondiente a *Tuning*








Elsa Pataki llegó al stand de Need For Speed Underground 2 conduciendo uno de los coches que EA Games «tuneó» para la ocasión con la colaboración de Japan Tuning. De la mano de Juanjo González, Product Manager de EA Games, presentó a la multitud de prensa congregada las múltiples virtudes del juego y hasta se animó a echarse más de una partida.







«LOS STANDS DE EA GAMES FUERON, CON GRAN DIFERENCIA, LOS MÁS VISITADOS POR LOS MILES DE ASISTENTES»

profesional, un galardón especialmente importante para los profesionales de este *hobby*.
En cuanto a la participación, el *paddock* se quedó sin un hueco para ningún coche más, cuyos dueños llegaron de todas partes de España e incluso de algún país de Europa. Pudimos ver todo tipo de preparaciones (algunas más afortunadas que otras), y un sinfín de coches prácticamente irreconocibles. En esta concentración se puso de manifiesto lo que ya todos sabemos, que el *Tuning* se está convirtiendo a pasos agigantados en toda una fiebre que arrastra cada vez más multitudes.

STAND BURNOUT 3






STAND NFSU2



PREMIO TOP PRO A...

EA GAMES




El coche que veis en la foto, que fue uno de los dos con los que *NFSU2* participaba, logró el primer premio en la categoría TOP PRO, es decir, el galardón al mejor coche «tuneado» profesional. Echad un vistazo a este Nissan 350Z y lo entenderéis...








■ Parece un Lotus con el anagrama de Opel. No en vano, la marca británica lo ensambla en la fábrica que tiene en Norfolk





■ El vano del maletero es mínimo, pero más capaz de lo que parece gracias a que se extiende hacia los lados bajo la carrocería. Pudimos meter una maleta blanda grande, y otra pequeña. Lo estrictamente necesario para un fin de semana



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO



MOTOR: 1.998 cc.
POTENCIA: 200 CV. (5.500 RPM)
ACELERACIÓN 0/100: 4,9 s.
VELOCIDAD MÁXIMA: 243 km/h
PESO: 930 kg.
CONSUMO:
URBANO
-
EXTRAURBANO
-
MEDIO
8,2 l/100
DIMENSIONES
LARGO: 3.786 mm.
ANCHO: 1.708 mm.
ALTO: 1.117 mm.
MALETERO: 352 L
DEPÓSITO: 36 L

www.opel.es

(+) RADICAL AL MÁXIMO. DIVERSIÓN TOTAL

(-) EQUIPAMIENTO INEXISTENTE (NI COMO OPCIÓN)

■ **GAMA OPEL SPEEDSTER**
DESDE: 35.730 €
HASTA: 40.539 €
■ **VERSIÓN PROBADA: 40.539 €**



«ADEMÁS DEL MOTOR TURBO, EL NUEVO SPEEDSTER INCLUYE MEJORAS ESTÉTICAS Y DINÁMICAS»

OPEL SPEEDSTER
TURBO

No diga sensaciones, diga Speedster

Lo reconocemos. Es, desde que salió, el coche favorito de esta sección. No sabemos si es por su aspecto, que parece más de videojuego (de hecho, aparece en algunos y fue portada del *Metropolis Street Racer*), o porque lo que nos transmite no ha sido capaz de transmitírnoslo ningún otro. Ya lo pudimos disfrutar en la versión atmosférica y nos dejó sorprendidos por su viveza de reacciones. Pues imaginad si ahora los 147 caballos de la versión 2.2 los sustituimos por el motor de dos litros sobrealimentado de la casa, que ofrece 200 caballos... ¡Para un peso de menos de una tonelada! (gracias a su chasis de aluminio y a la carrocería de fibra de carbono). El resultado, como no podía ser de otra forma, es brutal. Y lo decimos con pleno conocimiento de causa, porque recorrimos con él casi 2.000 kilómetros en una semana, experimentando todas sus virtudes y sus defectos. En la parte buena, ponemos en primer lugar su estética absolutamente rompedora. Es el típico coche que provoca esguinces de cuello a los que le ven pasar. Impresionante desde cualquier aspecto, se identifica desde fuera todo lo que lleva dentro. En segundo lugar lo que transmite. Es tan radical que, si tiramos una moneda y la pisamos, podremos saber si ha salido cara o cruz. Cada bache es un golpe seco, y conseguir que se escape de su trayectoria es tarea de suicidas. Enlaza unas curvas con otras con una facilidad pasmosa, como si de un *kart* de competición se tratara (el diámetro del volante es mínimo). En tercer lugar, su motor. A pesar de su sobrealimentación, la entrega de potencia del propulsor es lineal (como en sus hermanos) y no tan violenta como cabría esperar, lo que dulcifica y mucho su uso. En la parte negativa todo lo que os podéis imaginar. Es un destroza-riñones (aunque al final uno se acostumbra a todo), hace un montón de ruido tengas o no la capota quitada, no tiene nada de equipamiento (no es que no tenga aire acondicionado, ¡es que ni siquiera hay un mechero o un cenicero!) y es incomodísimo acceder a él (especialmente con la capota puesta). Y además, para no tener nada, tiene un precio elevado. Pero eso sí, a pesar de todo, lo que sentiréis pilotándolo (no se conduce, se pilota), no lo conseguiréis con ningún otro coche del mercado. Y quizá por eso, por ser la esencia de la conducción, es nuestro coche favorito, porque aunque es un tercer o cuarto coche potencial, es algo único. ■



DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
9	9	6,5	8	7	7,9

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

Septiembre 2004



01- DEMO NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
02- FORMULA 1 2004 (SONY C.E.)
03- BURNOUT 3: TAKEDOWN (EA GAMES)
04- DRIV3R (ATARI)
05- RESIDENT EVIL OUTBREAK (CAPCOM-EA)
06- DEMO FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
07- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
08- SHREK 2 (ACTIVISION)
09- SECOND SIGHT (CODEMASTERS)
10- LOS SIMPSON: HIT & RUN (VIVENDI UNIVERSAL)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 30 de Septiembre



01- RESIDENT EVIL OUTBREAK (CAPCOM-EA)
02- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (PLATINUM-EA GAMES)
03- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (PLATINUM-KONAMI)
04- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
05- FORMULA ONE 2004 (SONY C.E.)
06- LOS SIMPSON: HIT & RUN (PLATINUM-VIVENDI UNIVERSAL)
07- ATHENS 2004 (SONY C.E.)
08- GTA VICE CITY (PLATINUM-TAKE TWO)
09- DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 (PLATINUM-ATARI)
10- SILENT HILL 4: THE ROOM (KONAMI)

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
HACK: INFECTION	BANDAI	ATARI	38	8.6
HACK: MUTATION	BANDAI	ATARI	43	8.8
007 TODO O NADA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM	39	8.8
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ASTERIX & OBELIX XXL	ATARI	ATARI	37	8.8
ATHENS 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	42	9.3
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	38	8.6
BATMAN RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	UBI SOFT	36	8.6
BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.1
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 4	HUDSON SOFT	KONAMI	35	8.6
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN	THQ	PROEIN	35	8.4
BUFFY CHAOS BLEEDS	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
BURNOUT 3 TAKEDOWN	EA GAMES	EA GAMES	44	9.4
BUSCANDO A NEMO	THQ	PROEIN	35	8.0
CASTLEVANIA	KONAMI	KONAMI	38	8.6
CATWOMAN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	43	8.2
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
CLUB FOOTBALL BARCELONA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
CLUB FOOTBALL REAL MADRID	CODEMASTERS	CODEMASTERS	35	8.4
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	PROEIN	45	9.4
COMBAT ELITE WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	ACCLAIM	44	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH NITRO KART	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	7.8
CUESTIÓN DE HONOR	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEMON STONE	ATARI	ATARI	45	8.8
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY C.E.	SONY C.E.	36	8.8
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DJ DECKS & FX	SONY C.E.	SONY C.E.	45	8.8
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DOS POLICÍAS REBELDES II	EMPIRE	VIRGIN PLAY	40	8.6
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	CODEMASTERS	37	8.6
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2	ATARI	ATARI	35	8.9
DRAGON'S LAIR 3D	THQ	PROEIN	30	7.3
DRAKENGARD	SQUARE ENIX	TAKE TWO	41	8.9
DRIV3R	ATARI	ATARI	42	9.3
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	KOEI	37	6.1
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
ESDLA: EL RETORNO DEL REY	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.7
EURO 2004	EA SPORTS.	ELECTRONIC ARTS	40	9.3
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EYE TOY PLAY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
EYE TOY RITMO LOCO	SONY C.E.	SONY C.E.	35	8.8
FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	36	8.9
FIFA FOOTBALL 2005	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	45	9.4
FIGHT NIGHT 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	40	8.8
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	ELECTRONIC ARTS	38	9.3
FIRE FIGHTER F.D. 18	KONAMI	KONAMI	40	7.9
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FORBIDDEN SIREN	SONY C.E.	SONY C.E.	38	8.5
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FORMULA ONE 2004	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.2
FREAKY FLYERS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.4
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GLASS ROSE	CAPCOM	CAPCOM	40	7.2
GADGET RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	37	8.8
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBI SOFT	UBI SOFT	39	8.2
GHOSTHUNTER	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.2
GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
GLADIUS	LUCAS ARTS	PROEIN	35	9.0
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.0
GREGORY HORROR SHOW	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	7.2

LOS MEJORES Noviembre 2004 PlayStation 2 Revista Oficial - España



01- NFS UNDERGROUND 2 (EA GAMES)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 4 (KONAMI)
03- FIFA FOOTBALL 2005 (EA SPORTS)
04- SILENT HILL 4 (KONAMI)
05- BURNOUT 3 TAKEDOWN (EA GAMES)
06- ESDLA: LA TERCERA EDAD (EA GAMES)
07- W.R.C. 4 (SONY C.E.)
08- COLIN MCRAE RALLY 2005 (CODEMASTERS)
09- FLATOUT (VIRGIN PLAY)
10- STAR OCEAN TTEOT (UBI SOFT)

2003-2004 CATÁLOGO

Los juegos de la temporada

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER QUIDDITCH COPA...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.9
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE ...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	42	9.0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	8.1
HITMAN CONTRACTS	EIDOS	PROEIN	41	9.3
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
HYPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	44	8.4
I-NINJA	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
IRON STORM WORLD WAR ZERO	WANADOO	VIRGIN PLAY	38	9.0
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KILLSWITCH	NAMCO	SONY C.E.	37	8.7
KNIGHTS OF THE TEMPLE	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	40	7.5
KYA DARK LINEAGE	ATARI	ATARI	35	8.8
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGACY OF KAIN DEFIANCE	EIDOS	PROEIN	35	8.9
LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	8.2
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	36	9.2
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MAFIA	TAKE 2	VIRGIN PLAY	38	7.9
MANAGER DE LIGA 2004	CODEMASTERS	PROEIN	42	8.2
MANHUNT	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	36	9.2
MASHED	EMPIRE	VIRGIN PLAY	42	8.9
MAX PAYNE 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	37	9.2
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	37	8.9
MEDAL OF HONOR RISING SUN	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.4
METAL ARMS	SIERRA	VIVENDI	37	8.9
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	VIRGIN PLAY	37	9.0
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MISSION IMPOSSIBLE O.S.	ATARI	ATARI	36	9.0
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
NBA 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	35	9.0
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	35	9.3
NFL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	9.1
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K4	SEGA SPORTS	ACCLAIM	37	8.7
NIGHTSHADE	SEGA	ACCLAIM	39	8.2
OBSCURE	MICROIDS	VIRGIN PLAY	42	9.4
ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	9.2
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	42	8.1
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	PROEIN	39	8.7
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO	UBI SOFT	UBI SOFT	35	9.5
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PROJECT ZERO II	TECMO	UBI SOFT	44	8.7
PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	44	9.1
R:RACING	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	38	8.9
RAINBOW SIX 3	UBI SOFT	UBI SOFT	39	9.2
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE	SONY C.E.	SONY C.E.	35	9.0
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	TAKE TWO	41	9.4
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL OUTBREAK	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	45	8.0
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
RICHARD BURNS RALLY	SCI	PROEIN	44	8.4
ROADKILL	MIDWAY	VIRGIN PLAY	36	8.2
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	35	7.8
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROGUE OPS	KEMCO	PROEIN	37	8.0
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SAMURAI WARRIORS	KOEI	ELECTRONIC ARTS	42	8.8
SECOND SIGHT	CODEMASTERS	PROEIN	44	9.0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCAS ARTS	PROEIN	36	9.3
SEVEN SAMURAI 20XX	SAMMY	ATARI	44	8.1
SHELLSHOCK NAM'67	EIDOS	PROEIN	42	9.1
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHREK 2	ACTIVISION	PROEIN	42	8.8
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	KONAMI	45	9.5
SINGSTAR	SONY C.E.	SONY C.E.	41	9.4

CATÁLOGO
LOS JUEGOS DE LA TEMPORADA

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN. 2	NAMCO	SONY C.E.	41	9.3
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOCOM II US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	39	8.9
SONIC HEROES	SEGA	ACCLAIM	38	7.7
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	THQ	PROEIN	38	8.0
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	PROEIN	43	9.3
SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD	THQ	PROEIN	35	8.6
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW	UBI SOFT	UBI SOFT	42	9.3
SPY HUNTER 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	39	8.9
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.9
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SONY C.E.	SONY C.E.	43	9.1
TAK Y EL PODER JUJU	THQ	PROEIN	38	8.3
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR 3: THE REDEMPTION	ATARI	ATARI	45	9.0
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	35	8.4
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE SIMPSONS HIT & RUN	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	35	9.4
THE SUFFERING	MIDWAY	VIRGIN PLAY	[illegible]	8.9
THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	44	8.9
TIGRE Y DRAGÓN	UBI SOFT	UBI SOFT	37	8.0
TIME CRISIS 3	NAMCO	SONY C.E.	35	9.0
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	ACTIVISION	PROEIN	35	9.3
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	35	9.0
TRANSFORMERS	ATARI	ATARI	40	9.0
TRUE CRIME STREETS OF LA	ACTIVISION	PROEIN	35	9.4
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VIETCONG: PURPLE HAZE	GATHERING	TAKE TWO	45	7.9
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	ACCLAIM	ACCLAIM	35	8.0
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WHIPLASH	EIDOS	PROEIN	38	8.7
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WORLD RACING	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE	36	7.2
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

...EN EL PRÓXIMO NÚMERO

01 DEMO JUGABLE
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

02 DEMO JUGABLE
JAK 3



03 DEMO JUGABLE
W.R.C. 4



04 DEMO JUGABLE
LOS INCREÍBLES

05 DEMO JUGABLE
ADIBOO AND THE ENERGY THIEVES

06 DEMO JUGABLE
JACKIE CHAN

07 DEMO JUGABLE
SEGA SUPERSTARS

08 DEMO JUGABLE
TIF 2005

09 DEMO JUGABLE
TIGER WOODS PGA TOUR 2005

+6 VÍDEO DEMOS
— THE GETAWAY BLACK MONDAY
— GRAN TURISMO 4...
... Y MUCHO MÁS

PlayStation 2 Revista Oficial - España

NO TE PIERDAS EL FANTÁSTICO DVD-ROM

* EL CONTENIDO DEL DVD-ROM PUEDE MODIFICARSE POR CAUSAS AJENAS A PLAY STATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA